

Université de Montréal

Design persuasif de jeu de rôle de table :  
introduction et validation d'une approche argumentative au design de jeu

par Danny Godin

École de design — Faculté de l'aménagement

Thèse présentée en vue de l'obtention du grade de *Philosophiæ doctor* en aménagement

Décembre 2018

© Danny Godin, 2018

## Résumé

L'expérience ludique est souvent évoquée comme étant la raison de jouer à un jeu. En ce sens, elle est centrale aux réflexions du designer de jeu dont le travail doit, au mieux, aider le joueur à atteindre l'expérience visée par le jeu. Malheureusement, à l'heure actuelle, aucune approche connue de design ne permet au designer d'agir sur cette expérience de manière volontaire et concrète. En nous intéressant à la philosophie de l'action, qui nous permet de ramener l'expérience à l'action puis au raisonnement, nous sommes partis à la recherche d'une approche qui nous permettrait d'influencer les désirs, les connaissances et les croyances du joueur, dans le but d'agir directement sur son raisonnement.

En suivant la piste du design persuasif déjà tracée par d'autres auteurs en design, nous avons opté pour une approche basée sur le *Traité de l'argumentation*. Cette approche a été bâtie sur la traduction des principaux concepts de l'argumentation. Ensuite, en nous intéressant aux écrits en recherche par le design, nous avons mis ladite approche à l'épreuve à travers la création d'un jeu de rôle de table et des tests utilisateur. Le design et les tests utilisateur nous ont permis de recueillir — à travers un journal de bord, l'observation directe des participants, et des groupes de discussion — des données pour affiner le modèle théorique de l'approche.

L'expérimentation a révélé qu'un design persuasif permettrait bel et bien d'influencer les désirs, les connaissances et les croyances des joueurs, mais que la discussion dépasse le lien causal de la mécanique de jeu vers l'expérience visée. En effet, le designer pourra user de plusieurs outils rhétoriques à travers les attributs du jeu pour mener le joueur vers son épanouissement. Malgré tout, ces outils ne sont que des tremplins utilisés pour amener le joueur à travers plusieurs étapes et comportements qu'il posera de lui-même.

Cette thèse discutera spécifiquement du design persuasif appliqué à la conception d'un jeu de rôle, et pourra, à l'avenir, grandir dans un programme de recherche qui viserait le design persuasif au sens large.

MOTS-CLÉS : Design de jeux, Design persuasif, Rhétorique, Argumentation, Jeux de rôle, Recherche par le design.

## **Abstract**

We often refer to the ‘experience’ as the reason for playing a game. As such, it is an important component of the game designer’s work since they must support the player in reaching the experience proposed by the game. Unfortunately, at present, no known design approach helps the designer act on this experience in a voluntary and concrete way. By focusing on the philosophy of action, which allows us to link experience to action and then to reasoning, we went in search of an approach that would allow us to influence the desires, knowledge and beliefs of the player, in order to act directly on his reasoning.

Following the path of persuasive design, already drawn by other authors in the field, we opted for an approach based on the Treaty on argumentation. This approach was first built on the translation of the main concepts of the argumentation. Then, by focusing on research through design literature, we put this approach to the test, through the creation of a tabletop role-playing game and the deployment of user playtests. The design and tests allowed us to collect — through a logbook, direct observation of participants, and focus groups — data to refine the theoretical model of the approach.

The experiment revealed that a persuasive design would indeed influence the desires, knowledge and beliefs of the players, but that the discussion goes beyond the causal link of game mechanics to the intended experience. Indeed, the designer can use several rhetorical tools through the attributes of the game to lead the player to its development. Nevertheless, these tools are only stepping-stones used to bring the player through several stages and behaviors.

This thesis will specifically discuss persuasive design as it is applied to the design of a role-playing game, and may, in the future, grow into a research program that targets persuasive design in a broader sense.

**KEYWORDS :** Game design, Persuasive design, Rhetoric, Argumentation, Role-playing games, Research through design.

# Table des matières

<b>1 - Introduction .....</b>	<b>1</b>
1.1 - Problématique et objectif.....	4
1.2 - Contexte et définitions.....	6
1.2.1 - <i>Le design</i> .....	6
1.2.2 - <i>Le jeu</i> .....	9
1.2.3 - <i>Le design de jeu</i> .....	14
1.2.4 - <i>La philosophie de l'action</i> .....	23
1.2.5 - <i>Retour sur la problématique et sur l'objectif</i> .....	34
<b>2 - Méthodologie.....</b>	<b>35</b>
2.1 - Phase 1 : Recherche d'un cadre théorique .....	35
2.2 - Phase 2 : Recherche par le design d'un jeu .....	35
2.2.1 - <i>Positionnement</i> .....	36
2.2.2 - <i>Postulats de la recherche par le design</i> .....	41
2.3 - Phase 3 : Recherche qualitative .....	53
2.3.1 - <i>Observation</i> .....	54
2.3.2 - <i>Groupe de discussion</i> .....	58
2.4 - Devis méthodologique.....	66
<b>3 - Recherche d'un cadre théorique .....</b>	<b>68</b>
3.1 - Critères et évaluation des cadres théoriques existant.....	68
3.1.2 - <i>Le design zen de jeu (design centré sur l'utilisateur)</i> .....	72
3.1.3 - <i>Théorie des jeux</i> .....	75
3.1.4 - <i>Rhétorique procédurale</i> .....	78
3.1.5 - <i>Conclusion de l'évaluation des cadres théoriques existant</i> .....	82
3.2 - De la rhétorique au design : le design persuasif .....	83
3.2.1 - <i>Qu'est-ce que la rhétorique</i> .....	83
3.2.2 - <i>Vers un design persuasif</i> .....	87
3.2.3 - <i>Définir ce qu'on entend par 'rhétorique'</i> .....	93
3.3 - De l'argumentation au design : fondements .....	99
3.3.1 - <i>L'argumentation dans le spectre de la persuasion</i> .....	100
3.3.2 - <i>Traduction et résultats</i> .....	102
<b>4 - <i>Doctrina Fabula</i> : le jeu de rôle de table.....</b>	<b>104</b>
4.1 - Choisir le type de jeu .....	104
4.1.1 - <i>Le jeu de rôle de table</i> .....	105
4.1.2 - <i>Concevoir un jeu de rôle</i> .....	109
4.1.3 - <i>Impact sur la phase de recherche qualitative</i> .....	112
4.2 - Résultat : le design de <i>Doctrina Fabula</i> .....	117
4.2.1 - <i>Présentation sommaire de Doctrina Fabula</i> .....	119
4.2.2 - <i>L'analyse du design et de Doctrina Fabula</i> .....	120



<b>5 - Éthos : de l'orateur au designer .....</b>	<b>122</b>
5.1 - Éthos en argumentation .....	122
5.1.1 - Groupes.....	124
5.1.2 - Prestige et autorité.....	124
5.2 - Éthos en design.....	125
5.2.1 - Qui est l'orateur en design ? .....	125
5.2.2 - Considérer l'éthos en design .....	126
5.3 - Éthos en design de jeu .....	127
5.4 - Éthos dans <i>Doctrina Fabula</i> .....	128
5.4.1 - Une projection du soi et de l'institution .....	128
5.4.2 - Design éthotique dans <i>Doctrina Fabula</i> .....	130
5.5 - Éthos durant les tests utilisateur .....	132
5.5.1 - Éthos du designer durant les tests utilisateur.....	132
5.5.2 - Éthos du public durant les tests utilisateur.....	134
5.5.3 - Éthos du dispositif durant les tests utilisateur.....	138
5.6 - L'éthos en design persuasif de jeu de rôle .....	141
<b>6 - Pathos : de l'auditoire au public .....</b>	<b>143</b>
6.1 - Pathos en argumentation.....	143
6.1.1 - Le rôle de l'auditoire.....	144
6.1.2 - Types d'auditoire .....	145
6.2 - Pathos en design .....	151
6.2.1 - Rôle du public cible.....	151
6.2.2 - Types d'auditoire en design .....	152
6.3 - Pathos en design de jeu.....	158
6.4 - Pathos dans <i>Doctrina Fabula</i> .....	159
6.5 - Pathos durant les tests utilisateur .....	164
6.5.1 - Délibération intime durant les tests utilisateur .....	165
6.5.2 - Jugement et publics durant les tests utilisateur .....	169
6.6 - Le pathos en design persuasif de jeux de rôle .....	177
<b>7 - Logos I : des arguments aux attributs .....</b>	<b>179</b>
7.1 - Arguments en argumentation.....	179
7.1.1 - Clarté et interprétation des arguments.....	180
7.1.2 - Arguments basés sur le réel.....	180
7.1.3 - Arguments basés sur le préférable .....	182
7.2 - Attributs en design.....	183
7.2.1 - Attributs et communication à travers le produit.....	184
7.2.2 - Attributs basés sur le réel (ou l'habituel) en design.....	188
7.2.3 - Attributs basés sur le préférable en design.....	189
7.3 - Attributs en design de jeux .....	190
7.4 - Attributs dans <i>Doctrina Fabula</i> .....	191
7.5 - Attributs dans les tests utilisateur .....	192
7.6 - Logos (I) en design persuasif de jeux de rôle .....	196
<b>8 - Logos II : de la signification au positionnement .....</b>	<b>198</b>
8.1 - Identité et juxtaposition en argumentation.....	198
8.1.1 - La définition .....	198
8.1.2 - La coexistence .....	199

8.1.3 - Les liaisons.....	200
8.1.4 - Réciprocité et transitivité .....	200
8.1.5 - Liens causals .....	201
8.1.6 - L'incompatibilité.....	202
8.2 - Identité et juxtaposition en design .....	202
8.3 - Identité et juxtaposition en design de jeux.....	205
8.3.1 - Définition en design de jeu.....	205
8.3.2 - Coexistence en design de jeu.....	205
8.3.3 - Réciprocité et transitivité en design de jeu.....	207
8.3.4 - Liaisons en design de jeu.....	208
8.3.5 - Lien causal en design de jeu.....	209
8.3.6 - Incompatibilité en design de jeu.....	211
8.4 - Identité et juxtaposition dans <i>Doctrina Fabula</i> .....	212
8.4.1 - Définition dans <i>Doctrina Fabula</i> .....	212
8.4.2 - Coexistence dans <i>Doctrina Fabula</i> .....	213
8.4.3 - Liaison dans <i>Doctrina Fabula</i> .....	213
8.4.4 - Réciprocité et transitivité dans <i>Doctrina Fabula</i> .....	214
8.4.5 - Lien causal dans <i>Doctrina Fabula</i> .....	215
8.4.6 - Incompatibilité dans <i>Doctrina Fabula</i> .....	216
8.5 - Identité et juxtaposition durant les tests utilisateur.....	218
8.5.1 - Définition durant les tests utilisateur .....	218
8.5.2 - Coexistence durant les tests utilisateur .....	219
8.5.3 - Liaisons durant les tests utilisateur .....	223
8.5.4 - Réciprocité et transitivité durant les tests utilisateur .....	224
8.5.5 - Lien causal durant les tests utilisateur .....	224
8.5.6 - Incompatibilité durant les tests utilisateur .....	225
8.6 - Logos (II) en design persuasif de jeux de rôle.....	227
<b>9 - Logos III : de la structure à l'arrangement .....</b>	<b>229</b>
9.1 - Structure et interaction en argumentation.....	229
9.1.1 - Présence.....	229
9.1.2 - Dissociation des notions.....	230
9.1.3 - Force de l'argument.....	231
9.1.4 - Ampleur de l'argumentation .....	232
9.1.5 - Ordre.....	233
9.2 - Structures et interactions en design .....	233
9.2.1 - Présence en design.....	234
9.2.2 - Dissociation (et innovation) en design .....	234
9.2.3 - Force des attributs .....	238
9.2.4 - Ampleur en design.....	238
9.2.5 - Ordre en design.....	239
9.3 - Structures et interactions en design de jeu.....	241
9.3.1 - Présence en design de jeu .....	241
9.3.2 - Dissociation et innovation en design de jeu .....	242
9.3.3 - Force et ampleur en design de jeu.....	243
9.3.4 - Ordre en design de jeu .....	244
9.4 - Structures et interactions dans <i>Doctrina Fabula</i> .....	245
9.4.1 - Présence dans <i>Doctrina Fabula</i> .....	245
9.4.2 - Dissociation et innovation dans <i>Doctrina Fabula</i> .....	247
9.4.3 - Force et ampleur dans <i>Doctrina Fabula</i> .....	247
9.4.4 - Ordre dans <i>Doctrina Fabula</i> .....	248
9.5 - Structures et interactions durant les tests utilisateur .....	249
9.5.1 - Présence durant les tests utilisateur.....	249
9.5.2 - Dissociation des notions durant les tests utilisateur.....	251
9.5.3 - Force et ampleur durant les tests utilisateur.....	253
9.5.4 - Ordre durant les tests utilisateur.....	253

9.6 - Logos (III) en design persuasif de jeux de rôle.....	255
<b>10 - L'approche persuasive .....</b>	<b>256</b>
10.1 - Opérationnalisation en design persuasif de jeu de rôle.....	256
10.2 - Dispositif issu du design persuasif de jeu de rôle .....	258
10.3 - Approche systémique du design persuasif de jeu de rôle .....	259
10.4 - Concrétisation des outils du design persuasif de jeu de rôle.....	262
10.4.1 - Outils pour enseigner et faire croire .....	262
10.4.2 - Outils pour influencer les désirs.....	263
10.4.3 - Réflexions sur la concrétisation des outils .....	265
<b>11 - Conclusion .....</b>	<b>267</b>
11.1 - Contributions .....	268
11.2 - Retour sur la méthodologie.....	269
11.3 - Limites et ouvertures vers le futur .....	270
<b>12 - Références.....</b>	<b>273</b>
 <b>Annexes</b>	
Doctrina Fabula — Livre de règles.....	I-1
Doctrina Fabula — Aventure — L'inacceptable disparition des tartes aux mûres .....	II-1
Journal réflexif.....	III-1
Représentations modélisées .....	IV-1

## Liste des tableaux

Tableau I : Sous-objectifs et méthodes.....	67
Tableau II : Raisons invoquées pour le retrait d’auteur.....	95
Tableau III : Correspondance entre les formes de rhétoriques retenues et les caractéristiques de la rhétorique de Buchanan.....	98
Tableau IV : Groupes de test utilisateur et participants selon les étapes de la phase 3 .....	114
Tableau V : Groupe de test utilisateur et séances de jeu .....	114

## Liste des figures

Figure 1: Domaines de compétence, page 7 du manuel de règle de <i>Doctrina Fabula</i> (page i-10 de cette thèse)	162
Figure 2: Feuille de personnage (tiré du manuel de règles de <i>Doctrina Fabula</i> ).....	215

## Dédicace et remerciements

J'aimerais dédier cette thèse à mon père, Michel, décédé en janvier 2017. Source constante d'inspiration et de motivation, je peux affirmer sans réserve que je n'aurais jamais atteint un tel niveau d'éducation et de succès professionnel sans ses encouragements et son soutien. Merci d'avoir cru en moi et d'avoir toujours été fier de mes choix et accomplissements.

Merci à ma famille de me rappeler sans cesse qui je suis, peu importe où je suis.

Merci à ma douce moitié, Isabel Prochner, sans qui l'épreuve du Ph.D. aurait été incroyablement solitaire. Ses conseils, ses encouragements et son sens critique teintent chacune des pages de ce document.

Merci à mes directeurs, Dominic et Louis-Martin, pour la disponibilité, les commentaires aussi pertinents qu'inspirants et la latitude que vous m'avez octroyé dans ce projet ambitieux. Vous êtes ceux qui m'ont inspiré à devenir professeur, à devenir chercheur et à devenir designer. Malgré toutes les frustrations qu'impose le processus qui a mené à cette thèse, ce fut un véritable plaisir de travailler avec vous, j'espère que ce n'est que le début d'une longue collaboration.

Merci à l'équipe CNM de l'UQAT. Guillaume Roux-Girard, un formidable complice qui, à travers les années, m'a permis de donner un sens à ma carrière. Simon Dor pour m'avoir permis de maintenir l'engouement pour la recherche. David Paquin pour m'avoir sagement (et régulièrement) rappelé de travailler sur mon doctorat, pour avoir cru en mes capacités et pour m'avoir engagé comme professeur. David Morin pour m'avoir permis d'aimer l'administration publique. Tout le reste de l'équipe avec qui il est un plaisir de collaborer jour après jour.

Merci à Ambrune Martin pour avoir jeté un œil attentif à chacune des phrases de ce document.

Finalement aux étudiants à qui j'ai enseigné, à qui j'enseigne et à qui j'enseignerai un jour. Si l'un ou une de vous lit cette thèse, sachez qu'elle a été motivée en grande partie par vous. Vous me forcez à exiger le meilleur de moi-même et me permettez de croire en un monde meilleur. Je vous souhaite tout le bonheur du monde.

# 1 - Introduction

L'incertitude est le pire de tous les maux  
jusqu'au moment où la réalité vient nous faire  
regretter l'incertitude.

— Alphonse Karr, 1853

D'une certaine manière, on peut considérer le design comme une tentative de confronter l'incertitude. Il ne s'agit pas nécessairement de contrôler celle-ci ou de la résoudre, mais bien de la confronter, l'obliger à révéler le futur qu'elle cache et modeler ses effets selon notre gré. Jean-Pierre Boutinet décrivait le projet — dans lequel on cadre l'activité de design — comme une forme d'anticipation opératoire dont l'objectif « n'est pas d'imaginer n'importe quel futur plus ou moins distancié, futur objectif ou futur imaginaire. Il s'agit ici d'un futur personnalisé que l'auteur de l'anticipation va chercher à faire advenir » (1990, p. 68). Ainsi, le designer cherche, d'une certaine manière, à s'assurer que la réalité crainte par Alphonse Karr dans notre exergue ne nous fasse justement pas regretter l'incertitude qu'elle remplace.

Ce document de thèse ne présente pas une Iliade, conquérante du mystère de l'incertitude ou de l'anticipation. Il s'agit plutôt d'une Odyssée au cours de laquelle nous tenterons d'explorer les connaissances de diverses disciplines, pour finalement revenir à notre Ithaque familière du design de jeu avec une perspective nouvelle et, on l'espère, enrichie, sur la manière de confronter ce mystère.

Ce voyage se construira, comme nous le présenterons à la page 4, autour d'une quête pour comprendre comment mener le joueur depuis les mécaniques vers une expérience visée, étant donné que la littérature actuelle n'offre aucune solution opérationnalisée pour ce faire. Au cours des discussions et des chapitres qui suivent, nous découvrirons que ces concepts ne sont que des instruments d'un phénomène plus large. Ainsi, au lieu de nous en tenir aux mécaniques et à l'expérience, notre objectif s'élargira bientôt à opérationnaliser une influence sur le joueur qui le mènera du jeu vers un épanouissement désiré. Sous-entendu dans cette dernière déclaration est le fait que mettrons sur pied une approche persuasive au design (que nous mettrons ensuite à l'épreuve à travers le design d'un jeu de rôle et de tests utilisateur pour mieux comprendre les outils et les concepts qui lui sont reliés).

Le design persuasif est surtout discuté dans le domaine de l'interaction humain-machine. On retrace ses balbutiements dans les années 1970 et on en parle aujourd'hui en utilisant les termes 'technologie persuasive' ou 'captologie' (Fogg, 2003). Les considérations éthiques de la captologie sont nombreuses, surtout parce qu'elle positionne l'ordinateur comme agent persuasif, ou un médiateur (Verbeek, 2006), alors que la machine ne peut évidemment pas s'adapter à son auditoire ni prendre responsabilité pour ses actions. Même lorsqu'on repositionne la responsabilité éthique du produit technologique sur le designer ou l'entreprise, force est de constater que l'ordinateur est tout de même un outil puissant de persuasion puisqu'il est séduisant, propose constamment des expériences interactives nouvelles et est omniprésent dans notre culture (rejoignant ainsi toutes les populations, incluant certaines qui sont plus vulnérables à son influence). Fogg souligne que certaines pratiques persuasives sont à proscrire — comme la tromperie et la coercition —, tandis que d'autres devraient être sujettes à une profonde réflexion éthique avant d'être mises en place — comme le conditionnement opérant ou la surveillance (2003). On y proposera même des lignes directrices pour encadrer la persuasion, comme s'assurer du consentement de l'utilisateur, viser à outiller l'utilisateur pour la réflexion et offrir un maximum d'indépendance de jugement (Spahn, 2012). Ces orientations sont particulièrement utiles parce que la captologie peut agir à deux niveaux. D'abord, ce que Fogg (2003) appelle la macrosuasion vise à promouvoir des valeurs, on tente de sensibiliser l'utilisateur à une situation problématique, lui faire adopter un nouveau mode de vie ou tout autre objectif à long terme. Autrement, la microsuation vise à promouvoir des interactions avec le produit ou l'adoption d'un comportement à court terme, comme utiliser le programme plus longtemps, prendre une décision, etc. Évidemment, la microsuation peut être utilisée pour servir une forme de macrosuasion, mais les implications sont beaucoup moins importantes pour ces premières. Bien que divers auteurs du domaine de l'interaction humain-machine soient cités dans les pages qui suivent, nous nous éloignerons significativement de la captologie. D'abord, l'approche que nous mettons sur pied devra pouvoir être utilisable dans différentes formes de design, pas seulement celui d'applications informatiques. Ensuite, notre problématique est circonscrite à l'intérieur du jeu, à l'expérience et l'épanouissement que le joueur pourra ressentir en utilisant ledit jeu. Finalement, il existe une divergence téléologique fondamentale entre notre design persuasif et la captologie. En effet, il ne sera pas question des problèmes éthiques engendrés par la macrosuasion ou par la médiation par l'ordinateur étant donné que l'approche



que nous décrirons vise plutôt à soutenir un type d'épanouissement préalablement désiré par le joueur. Notre design persuasif n'influence le joueur que vers une prise de décision qui est cohérente avec ses propres désirs.

Pour revenir à la thèse en elle-même, voici l'itinéraire qui nous attend :

- Au chapitre 1, nous problématisons la situation et explorons les définitions du design, du jeu et du design de jeu dans l'objectif d'aligner ces concepts. Forts de notre connaissance de ce que le designer vise à faire, nous croiserons notre définition avec la philosophie de l'action pour mieux comprendre la manière dont le joueur joue. Cet exercice révélera que notre problématique est toujours existante et posera des bases solides pour le projet de recherche ;
- Au chapitre 2, nous établirons et justifierons ce que va impliquer le projet de recherche. Celui-ci sera divisé en trois phases : (1) une recherche de cadre théorique, qui prendra ici la forme d'une approche du design ; (2) une phase de recherche par le design qui mettra en application l'approche retenue et (3) une recherche qualitative qui permettra de valider que notre intention de design a bel et bien fonctionné ;
- Au chapitre 3, nous jugerons quatre approches liées au design de jeux — le design triadique, le design zen, la théorie des jeux et la rhétorique procédurale — pour conclure sur la nécessité d'une nouvelle approche. C'est aussi dans ce chapitre que nous identifierons et justifierons l'utilisation d'une approche persuasive dans le design, inspirée de la rhétorique ou plus précisément de l'argumentation. Comme cette approche a déjà été théorisée, mais jamais véritablement opérationnalisée, nous établirons également les critères de succès d'une telle entreprise ;
- Au chapitre 4, nous nous permettrons un rapide voyage temporel pour révéler le résultat de notre phase de recherche par le design : un jeu de rôle, *Doctrina Fabula*, conçu selon une approche de design persuasif. Ceci nous permettra de discuter de manière plus cohérente, dans les chapitres 5 à 9, des différents aspects dudit design persuasif de jeux de rôle.
- Aux chapitres 5 à 9 nous discuterons, respectivement, de l'éthos, du pathos et du logos (divisant ce dernier en trois facettes : la communication, la signification et la structure). Dans chaque chapitre, nous expliquerons les fondements rhétoriques ayant inspiré le

design, puis nous traduirons ceux-ci vers le design, le design de jeu et le design de jeux de rôle. Finalement, nous inclurons les résultats de nos analyses, en rapport avec les sujets autour desquels le chapitre s'articule ;

- Le chapitre 10 présentera notre compréhension finale du design persuasif de jeu de rôle que nous aurons bâti tout au long de la thèse. Celui-ci sera la synthèse des chapitres précédents, en une proposition plus complexe. Ensuite, nous discuterons dans ce chapitre des implications de l'utilisation du design persuasif pour le designer, sous les angles de l'opérationnalisation, du dispositif, de l'approche et des outils ;
- Le chapitre 11 conclura notre document de thèse. Nous y évaluerons le succès de notre recherche et de la création de l'approche de design persuasif en fonction de notre objectif. Ensuite, nous évoquerons les limites du projet de recherche qui ont été imposées par sa forme, les ressources disponibles et les choix et priorisations que le chercheur a eus à faire. Finalement, nous explorerons les ouvertures possibles pour le futur de l'approche du design persuasif, en construisant sur les opportunités laissées par les limites autant que celles découvertes à travers nos conclusions.

Mais quelques pages nous séparent encore de notre objectif.

## **1.1 - Problématique et objectif**

Le design de jeu, en tant que discipline universitaire ou même professionnelle, tente encore d'établir ses propres bases théoriques. Les chercheurs et les auteurs-designers s'évertuent à discuter des concepts, rôles et objectifs qui leur semblent les plus primordiaux. Dans l'état actuel des choses, il paraît donc important de survoler la littérature disponible pour identifier de potentiels manques.

Grâce à un rapide survol de la littérature liée au design de jeu ou communément utilisée dans cette discipline, nous pouvons conclure que la plupart des publications et discussions partagent les objectifs suivants :

- Définir de manière concrète les éléments du jeu (Adams, 2014 ; Adams et Dormans, 2012 ; Baur, 2012 ; Brathwaite et Schreiber, 2009 ; Crawford, 1997 [1982]; Gibson, 2014 ; Koster, 2005 ; Perry et DeMaria, 2009 ; Rollings et Adams, 2003 ; Salen et

Zimmerman, 2003 ; Salmond, 2016 ; Schell, 2008 ; Schreiber, 1999a, 2010 ; Selinker, 2011) ;

- Aligner les produits avec les besoins, les méthodes d'utilisation et les envies des utilisateurs (Abrams, Maloney-Krichmar et Preece, 2004 ; Ergolab, 2004 ; Norman, 2013 [1988] ; Norman et Draper, 1986 ; Pratt et Nunes, 2012 ; Sanders, 2002 ; Vredenburg, Mao, Smith et Carey, 2002) ;
- Prévoir les choix qui seront faits par les joueurs (Davis, 1997 ; Guardiola et Natkin, 2005 ; Osborne et Rubinstein, 1994 ; Von Neumann et Morgenstern, 1944) ;
- Utiliser des règles pour passer un message et influencer les valeurs du joueur (Bogost, 2007, 2008, 2011 ; Bonenfant et Arsenault, 2016 ; Hawreliak, 2012 ; Sicart, 2011)

Toutefois, lors d'une étude sur les raisons qui mènent les gens à utiliser les jeux vidéo, John Sherry et Kristen Lucas (2003) ont conclu que lesdites raisons se résument à des types précis d'expérience (selon leurs résultats : la compétition, le défi, les interactions sociales, le divertissement, la fantaisie et l'excitation). Les joueurs ne veulent pas tous le même type d'expérience et utilisent d'ailleurs différents jeux pour arriver à celle qu'ils souhaitent vivre. Il semble donc que l'expérience, malgré son absence dans les objectifs recensés dans la liste plus haut, devrait être une des considérations principales des designers de jeu.

En réalité, la notion n'est pas totalement ignorée non plus. Elle apparaît comme le niveau le plus élevé du modèle MDA<sup>1</sup>, un acronyme des concepts de *Mechanics*, *Dynamics* et *Aesthetics* (Hunicke, LeBlanc et Zubek, 2004). Selon ce modèle, c'est par l'utilisation des règles du jeu (les mécaniques) que se créent les dynamiques<sup>2</sup> de jeu, qui mènent ensuite à l'expérience offerte par le jeu. La création d'un tel système d'interactions fait écho au « design de second degré<sup>3</sup> » de Salen et Zimmerman (2003, p. 168), au sens où le designer n'a d'emprise que sur les mécaniques d'un jeu. Ainsi, la transition vers les dynamiques de jeux, puis vers l'expérience du

---

<sup>1</sup> Celui-ci est possiblement le modèle le plus populaire d'interaction systémique entre les règles, le joueur et l'expérience visée.

<sup>2</sup> Les dynamiques sont des thèmes d'actions et de comportements du joueur lorsque celui-ci s'inclut dans le système de jeu pour interagir de manière significative avec ses règles. On trouve souvent des exemples de dynamiques comme l'exploration (qui amène le joueur à utiliser les mécaniques de déplacement pour naviguer dans des endroits inconnus), ou encore le *bluff* (utilisation des règles de gageure pour fourvoyer l'adversaire).

<sup>3</sup> Traduction libre de « *second-order design* ».

jeu n'est qu'indirectement contrôlée par le designer. Cette fatalité fait partie de l'intelligence commune des designers de jeu, mais les définitions du design de jeu que l'on trouve dans les manuels semblent la désavouer (nous le verrons plus en détail à la page 14).

Toutefois, même si l'on accepte que le designer puisse seulement concevoir des mécaniques, et que le reste du processus n'est réfléchi qu'en prospective, nous savons néanmoins que certains jeux orientent le joueur vers certaines expériences (Sherry et Lucas, 2003) et nous connaissons, au moins conceptuellement, les phases qui mènent des règles à l'expérience. Il semble donc surprenant que la manière de planifier cette transition, à partir du design de règles, n'ait jamais été discutée de façon claire, concrète ou opérationnalisée.

Dans notre projet de recherche, nous chercherons donc à identifier ou, si le besoin est, à mettre en place une approche permettant un design de mécaniques véritablement efficaces pour entraîner des dynamiques de jeux qui créeront l'expérience voulue.

## **1.2 - Contexte et définitions**

Avant de nous lancer dans nos recherches, nous prenons ici quelques pages pour établir certaines définitions importantes. En effet, il nous semble nécessaire de comprendre la situation actuelle du designer de jeu, si l'on veut l'enrichir avec une nouvelle approche sans dénaturer le design de jeu pour autant.

De plus, ces définitions nous permettront de cadrer notre compréhension de la situation à laquelle le designer fait face lors de la création d'un jeu, et de revisiter avec plus de moyens notre problématique et notre objectif.

Dans les prochaines sections, donc, nous définirons trois concepts de base : le design, le jeu et le design de jeu, en nous assurant de créer des ponts théoriques entre chacun d'eux afin de produire une définition cohérente.

### **1.2.1 - Le design**

Dans cette section, nous allons décrire le design selon divers angles : son objectif, la manière dont il opère pour atteindre cet objectif, et la responsabilité du designer dans l'opérationnalisation de l'atteinte de l'objectif.

Le design a pour objectif d'améliorer une situation (Simon, 1996 [1969]). Il s'agit d'une pratique dont le but est de transformer une situation contentieuse<sup>4</sup> en une situation préférée (Findeli, 1994 ; Jonas, 2007b ; Simon, 1996 [1969]). Les problèmes à résoudre, pour améliorer ces situations contentieuses, sont pernicieux<sup>5</sup>, mal définis, et n'offrent pas de solution claire ou prédéfinie (Buchanan, 1992 ; Rittel et Webber, 1984). Qui plus est, avant même d'opérationnaliser l'amélioration de la situation contentieuse, il sera nécessaire de définir les problèmes à résoudre (Schön, 1983).

La transformation de la situation contentieuse en situation préférée s'opère itérativement dans une boucle d'activités d'imagination, de présentation et d'évaluation jusqu'à ce que l'on atteigne le domaine de ce qui est acceptable (Zeisel, 1981), mais d'une manière planifiée et communiquée dans les étapes d'un projet (Vial, 2015). En s'inspirant d'Alain Findeli, Stéphane Vial définira d'ailleurs le design, en fonction du projet. Nous reproduisons ci-dessous sa définition, puis nous continuerons cet exercice pour toutes les définitions offertes dans la thèse pour assurer une vision plus complexe de chacune de celles-ci<sup>6</sup>.

« Pratiquer le projet en design, c'est concevoir en fonction d'un idéal du monde un dispositif artéfactuel complexe qui donne forme à des usages autant qu'il produit des connaissances, en réaction à une demande ou à une insatisfaction, et grâce à une méthodologie rigoureuse en constante évolution qui vise, de manière créative et innovante, à améliorer l'habitabilité du monde » (Vial, 2014b, p. 28)

En relisant la définition de Vial, nous pouvons d'abord repérer deux liens sous-entendus dans celle-ci. En effet, la demande et l'insatisfaction doivent être reliées à un idéal du monde, puisque le designer orientera sa solution de design vers cet idéal. Ensuite, cette demande ou insatisfaction génère la situation contentieuse, et dans ce cas, c'est l'amélioration de l'habitabilité du monde qui mène à la situation souhaitée — c'est donc ce qui résout le problème défini par le designer. De même, si la solution de design forme des usages et produit des connaissances, c'est logiquement dans l'objectif d'améliorer l'habitabilité du monde.

---

<sup>4</sup> La situation est ici contentieuse, non pas nécessairement parce qu'elle cause contention, mais par son potentiel à le faire. En effet, plusieurs situations stables peuvent être ébranlées par l'introduction d'un nouveau produit. On découvrira ensuite que la situation aurait pu être améliorée et causera donc contention à partir de ce moment.

<sup>5</sup> Traduction de « *wicked problems* ».

<sup>6</sup> Une représentation modélisée de cette définition est offerte en annexe.

De plus, notons que Vial sépare l'idée de la demande de celle de l'insatisfaction. Toutefois, un motivateur n'est pas mentionné ici : l'opportunité. Ce troisième motivateur fait écho aux préoccupations du design positif. Ce type de design se caractérise par un objectif qui n'est pas de réduire les déficiences<sup>7</sup>, mais plutôt de stimuler l'excellence (Desmet et Pohlmeier, 2013 ; Faust, 2009). Ainsi, pour reprendre l'exemple de Desmet et Pohlmeier, un instrument de musique ne règle pas une déficience en soi, mais permet au musicien de ressentir du plaisir, de développer ses talents et de partager cette expérience avec autrui. Le design positif vise la promotion de l'épanouissement humain sous trois axes rappelant les formes de vie enviable d'Aristote<sup>8</sup> : la vie de jouissance (une vie dédiée au plaisir), la vie politique (la vie dédiée à la vertu) et la vie contemplative (une vie dédiée à la philosophie). Il semble, en fait, que l'objectif de l'épanouissement humain englobe l'amélioration de l'habitabilité du monde mentionné dans la définition de Vial.

Ensuite, le designer est responsable de l'opérationnalisation, donc de la mise en place du projet. Cette opérationnalisation, d'ailleurs, est tout aussi sujette à la discrétion du designer que la définition du problème. Cependant, c'est ici que les approches au design sont les plus divergentes. Par exemple, le design centré sur l'utilisateur, une approche popularisée par Donald A. Norman — principalement dans *The Design of Everyday Things* (2013 [1988]) — propose justement d'inclure les utilisateurs dans le processus de design pour co-concevoir les solutions. Inversement, l'une des définitions les plus souvent rencontrées du travail du designer suggère au contraire qu'il est du devoir du designer d'inventer quelque chose d'inattendu. En effet, dans *The Circle of Innovation*, une publication truffée de citations explosives, Tom Peters écrit :

« Le designer-vedette Dewys Lasdon a le mot juste : 'Notre travail est de donner au client, en temps et en coût, non pas ce qu'il veut, mais ce qu'il n'a jamais rêvé de vouloir, et lorsqu'il le reçoit, il le reconnaît comme étant ce qu'il voulait tout ce temps.' Le choc de la reconnaissance... c'est le but ultime d'un formidable design. C'est un standard

---

<sup>7</sup> Ce qui est souvent compris lorsqu'on prétend que le design répond à une 'situation contentieuse'

<sup>8</sup> Principalement discutées dans *Éthique à Nicomaque*. En effet, Aristote (traduit par Tricot) écrit : « C'est qu'en effet les principaux types de vie sont au nombre de trois : celle dont nous venons de parler [la vie de jouissance], la vie politique, et en troisième lieu la vie contemplative. » (1959 [4<sup>e</sup> siècle av. J.-C.]). Nous utiliserons, à partir d'ici les termes 'plaisir', 'vertu' et 'philosophie' pour faire référence à ces types de vies enviables, puisqu'elles nous semblent plus facile à comprendre.

*Rushmore*en, mais, sans doute, le seul standard qui mérite d’être poursuivi dans (encore) un marché ridiculement surpeuplé<sup>9</sup> » (2010, p. 441).

La solution du designer se doit donc d’être imprévue, voire inespérée. Bien qu’on ne le dise jamais réellement dans une publication, ce caractère quasi-providentiel est sûrement ce qui caractérise la solution du designer. Les idées ne sont pas exclusives aux designers, mais les solutions de design demandent une opérationnalisation qui correspondrait particulièrement à la pratique professionnelle entraînée et qualifiée de designer.

Toutes ces précisions nous serviront plus tard lors de notre discussion sur le design de jeu, mais s’emboîtent aussi facilement dans le vocabulaire de la définition du design de Vial pour en créer une à la fois plus large et plus spécifique<sup>10</sup> :

*Pratiquer le projet en design, c’est concevoir un dispositif artéfactuel complexe et inespéré qui donne forme à des usages autant qu’il produit des connaissances, tous deux partageant l’objectif du dispositif, en réaction à une demande, à une insatisfaction ou à une opportunité, et grâce à une méthodologie rigoureuse en constante évolution qui vise, de manière créative et innovante, l’épanouissement humain.*

### 1.2.2 - Le jeu

Le jeu est une activité bien connue, mais, pour la plupart des gens, sa définition est peu claire. D’ailleurs, les penseurs s’étant attardés sur le jeu le définissent souvent avec des attributs qui diffèrent grandement. Wittgenstein, dans *Philosophical Investigations* (1986 [1958]), discute justement de ce qui fait d’un jeu un jeu, et conclut que les jeux partagent un « air de famille<sup>11</sup> » (p. 32), ou, de manière plus précise, possèdent tous « non seulement des règles, mais aussi un but<sup>12</sup> » (p. 150). Cette définition, que le philosophe torture tout au long de son œuvre, sert bien l’objectif de l’auteur qui discute en fait de l’utilisation du langage et non pas de jeu, mais elle est aussi très peu utile lorsqu’on tentera de concevoir un jeu. En effet, bien que ladite

---

<sup>9</sup> Traduction de « *Superstar designer Dewys Lasdon says it exactly right: “Our job is to give the client, on time and on cost, not what he wants, but what he never dreamed he wanted; and when he gets it, he recognizes it as something he wanted all the time.” Shock of recognition ... it is the ultimate goal of great design. It’s a Rushmorean standard but the only standard, arguably, worth pursuing in (again) a ludicrously crowded marketplace.* »

<sup>10</sup> Une représentation modélisée de cette définition est offerte en annexe.

<sup>11</sup> Traduction de « *family resemblances* ».

<sup>12</sup> Traduction de « *has not only rules but also a point.* » (l’emphase provient du texte original).

définition donne certaines indications de ce qui fait un jeu, elle n'est pas très efficace pour déterminer ce qui n'en est pas un.

Jesper Juul s'adonne à une discussion plus exhaustive sur la définition du jeu dans *Half-Real* (2005). Reprenant les discussions et définitions de plusieurs auteurs — Huizinga, Caillois, Suits, Avedon et Sutton-Smith, Crawford, Kelley, et Salen et Zimmerman — Juul arrive à la définition suivante, qu'il nommera le « modèle classique de jeu<sup>13</sup> » (2005, p. 23) :

Un jeu est un système basé sur des règles qui ont un résultat variable et quantifiable, dans lequel différentes valeurs sont associées à différents résultats, le joueur déploie des efforts pour influencer le résultat, le joueur se sent émotionnellement attaché au résultat, et les conséquences de l'activité sont négociables<sup>14</sup> (2005, p. 36).

Comme suggéré ci-dessus, notre effort de définition du jeu a un dessein bien précis : comprendre les solutions de design utilisées dans la création d'un jeu. Ainsi, pour chaque aspect de la discussion menant à la définition du jeu, nous voudrions repositionner le discours pour en comprendre les impacts sur l'approche du designer ou sur les solutions de design choisies.

Nous allons donc décortiquer cette définition pour en retirer les caractéristiques qui pourront nous mener à une définition plus opérationnalisée du jeu.

### 1.2.2.1 - Éléments du jeu

On retrouve dans la définition l'élément de règles de Wittgenstein, mais son 'but' devient chez Juul le 'résultat'. Ce résultat est évalué — on y associe une valeur —, mais la manière de l'évaluer est mal définie. En effet, si d'autres auteurs (Abt, 1970 ; Avedon et Sutton-Smith, 1971 ; Costikyan, 2006 ; Parlett, 1999 ; Suits et Hurka, 2005 [1978]) affirment clairement que le résultat est bon s'il correspond avec l'objectif du jeu, Juul s'en tient à une valorisation d'un résultat en fonction de la perception de positivité dudit résultat. En effet, si plusieurs jeux ont un objectif clair, d'autres (Juul mentionne *SimCity* (1989) en exemple) n'en ont pas, même si certains résultats sont compris comme étant meilleurs que d'autres.

---

<sup>13</sup> Traduction de « *classic game model* ». Aussi, une représentation modélisée de cette définition est offerte en annexe.

<sup>14</sup> Traduction de « *A game is a rule-based system with a variable and quantifiable outcome, where different outcomes are assigned different values, the player exerts effort in order to influence the outcome, the player feels emotionally attached to the outcome, and the consequences of the activity are negotiable* ».



Ce résultat, ou plutôt celui qui a la plus grande valeur parmi les résultats possibles, est souhaité par le joueur qui fera des efforts pour l'atteindre. Les efforts mentionnés par Juul sont des actions, mais d'autres auteurs (Abt, 1970 ; Costikyan, 2006) parlent spécifiquement des décisions qui mènent à ces actions, soulignant ainsi l'importance de la sélection d'une action — qui aurait pu être différente — pour surmonter des conflits, ou remporter la compétition et ainsi atteindre le résultat souhaité. En suggérant que ces actions (et décisions) peuvent mener à différents résultats, Juul s'aligne d'ailleurs avec d'autres auteurs (Caillois, 2015 [1958]; Salen et Zimmerman, 2003) qui accordent une place plus explicite à l'incertitude, ou du moins à la résolution incertaine, d'un jeu.

Cet aspect de la définition est très concret. Il prescrit quels éléments (conflits, résultats, actions/décisions possibles, incertitude du résultat) devront être inclus dans le design pour en faire un jeu.

#### **1.2.2.2 - Attitude ludique**

Selon Suits et Hurka (2005 [1978]), les actions et les décisions sont limitées par des règles qui les rendent inefficaces ou non optimales. Juul s'oppose à cette façon de décrire les règles, entre autres parce que la plupart des jeux vidéo sont plus faciles ou plus efficaces que la situation qu'ils sont censés représenter. Il cite en exemple les jeux vidéo de soccer, qui sont selon lui plus faciles à maîtriser que le véritable soccer.

En revanche, les auteurs s'accordent sur le fait que les jeux possèdent des règles qui peuvent différer de celles de la réalité que lesdites règles simulent ou à laquelle elles font référence. Les règles sont choisies pour produire le cadre de jeu, ce qui mènera au sens. Ainsi, selon les visées du jeu, elles peuvent simuler la réalité ou dissocier les actions prises dans le monde imaginaire du jeu des actions réelles.

Ce monde imaginaire a été appelé le cercle magique (Huizinga, 1951 [1938]; Salen et Zimmerman, 2003). Il s'agit d'une dimension isolée du monde réel, mais perméable. Dans le cercle magique, les règles de la réalité font place aux règles du jeu. On y entre ou on en sort simplement en adoptant puis en laissant une attitude ludique, ou *lusory attitude*, un concept associé à Bernard Suits (2005 [1978]), mais que l'on retrouve d'abord chez Jacques Henriot (1983 [1969]). Pour ce dernier, l'attitude ludique est [1] une acceptation que le jeu est incertain,

« une aventure dont on ignore à l'avance quelles pourront être les suites » (1983 [1969], p. 82) ; [2] une distinction du jeu et de la réalité, « comme [si le joueur] se dédoublait, se voyait en train de faire ce qu'il fait, avec l'assurance qu'il ne s'agit que d'un jeu. Il le fait en jouant » (1983 [1969], p. 82) ; et [3] une volonté d'émuler un comportement réel dans le monde du jeu, « une conscience, une intention d'illusion qui se présente avec tous les caractères d'un donné premier » (1983 [1969], p. 85).

On comprend donc que le créateur du jeu n'est pas limité par la reproduction de la réalité, et qu'il est même encouragé à la caricaturer, voire à la transformer sans toutefois l'ignorer complètement, pour permettre au joueur de s'autoriser une illusion de réalité. Cette illusion est acceptée à travers l'attitude ludique.

Ainsi, l'attitude ludique déverrouille l'engagement du joueur dans le système du jeu. Celle-ci permet aux joueurs de consentir à l'illusion de cette réalité alternative, d'être attachés au résultat du jeu et de prendre des actions et des décisions qui mèneront à ce résultat.

Ce qui n'est pas discuté par les auteurs, en revanche, est la motivation du joueur à adopter cette attitude ludique. On présume que le jeu leur amènera quelque chose qu'ils désirent, mais quel est ce 'quelque chose' ?

### **1.2.2.3 - Conséquence dans la réalité et motivation à jouer**

Juul rajoute ensuite la notion de conséquence, en réponse à l'idée que le jeu est fondamentalement séparé du monde réel et improductif (Caillois, 2015 [1958]; Huizinga, 1951 [1938]). Selon Huizinga et Caillois, le jeu n'a aucune conséquence sur la vie réelle et ne peut pas rapporter de bien matériel. Juul, en se basant sur différents exemples de jeux qui transgressent ces rigides critères, en s'amalgamant à la vie courante et en produisant parfois des gains monétaires, propose plutôt que les conséquences et la séparation sont négociables, au sens où ils peuvent exister avec ou sans conséquences matérielles sur la vie courante.

Si un jeu doit pouvoir être joué sans motivation liée au monde réel, c'est donc que la motivation de jouer doit transcender les impératifs ou les désirs liés au monde extérieur. C'est-à-dire que, pour chaque jeu, il existe une raison de jouer qui n'apporte pas de gain matériel. Caillois proposera d'ailleurs que le fait de jouer pour de l'argent, comme les sportifs professionnels par exemple, soit un travail et non un jeu (2015 [1958]).

Ainsi, l'activité de jeu doit pouvoir être autotélique au sens que lui donne Csikszentmihalyi : « une activité contenue en elle-même, qui est faite sans attentes d'un bénéfice, mais parce que l'activité elle-même est la récompense<sup>15</sup> » (1991, p. 67). Mais quelle est la nature de cette récompense qui motive les joueurs à adopter une attitude ludique ?

Comme nous l'avons mentionné plus haut, John Sherry et Kristen Lucas (2003) ont récolté les avis de plusieurs joueurs sur la question : « Pourquoi jouer ? » Les raisons qu'ils ont amassées correspondent bien à d'autres typologies (Caïra, 2007 ; Fine, 2002 [1983]; Garneau, 2001 ; Hunicke et coll., 2004 ; Lazarro, 2004 ; Schreiber, 1999b). Ces modèles, plus ou moins scientifiques, qui émergeront en design de jeu discutent de ce que l'on appellera ici les types de plaisirs<sup>16</sup> (Godin, 2012) :

- Compétition : vaincre d'autres joueurs ;
- Confrérie : coopérer avec d'autres joueurs ;
- Découverte : expérimenter et apprendre de nouvelles choses ;
- État altéré : tenir le rôle de quelqu'un d'autre ;
- Expression de soi : exposer ses champs d'intérêt et ses valeurs ;
- Histoire : se laisser absorber par une fiction intéressante ;
- Mouvements : se donner en spectacle ;
- Défi : surmonter des difficultés, se surpasser ;
- Progression : être témoin d'un développement, avoir l'impression que nos actions portent fruit ;
- Résolution de problèmes : comprendre la solution à un défi particulier ;
- Sensation : être stimulé, de manière sensorielle et/ou émotionnelle ;
- Soumission : se relaxer en exécutant des tâches claires.

Simplement, le jeu propose de remplir un désir issu d'un certain type de plaisir (ou de plusieurs types de plaisir). Les joueurs adoptent donc l'attitude ludique, s'engagent

---

<sup>15</sup> Traduction libre de « *a self-contained activity, one that is done not with the expectation of some future benefit, but simply because the doing itself is the reward.* »

<sup>16</sup> Cette catégorisation, bien qu'elle croise plusieurs modèles, n'est pas nécessairement exhaustive. Inversement, ces plaisirs ne sont pas, non plus, mutuellement exclusifs ; un même jeu peut promouvoir plus d'un type de plaisir.

émotionnellement dans le résultat du jeu, se soumettent aux règles et agissent dans l'illusion de réalité qu'est le monde du jeu pour atteindre le plaisir duquel ils désirent avoir l'expérience.

Il est important, ici, de spécifier que les conséquences négociables sur la vie quotidienne n'incluent pas les choses que l'on apprend, les habiletés que l'on développe, etc. Celles-ci peuvent faire partie intégrante du plaisir visé par le jeu — de manière particulièrement évidente dans les jeux proposant le défi ou la découverte — et ont clairement des conséquences sur la vie quotidienne.

#### 1.2.2.4 - La définition du jeu utilisée dans cette thèse

La définition de Juul nous semble être un bon point de départ pour une définition du jeu, mais nous nous permettons de mettre en valeur certains aspects du jeu que nous avons discuté dans les paragraphes précédents. En effet, nous remplaçons le concept de l'effort, maintenant qu'il a été précisé, par celui d'actions et de décisions. Nous avons également ajouté les concepts de conflit, d'attitude ludique, d'évocation d'une caricature ou d'une transformation de la réalité, puis celui de l'expérience visée.

Ainsi, nous définirons le jeu, pour les besoins de la thèse, de la manière suivante<sup>17</sup> :

*Un **jeu** s'incarne dans un système, basé sur des règles qui créent **des conflits**, qui évoquent **une caricature ou transformation de la réalité**. Les joueurs peuvent adopter une **attitude ludique** et s'engager dans ce système. Ils prennent des **actions** et des **décisions** qui mèneront à un résultat variable et quantifiable auquel ils sont émotionnellement attachés. Les joueurs peuvent négocier si les conséquences matérielles de l'activité affectent ou non le monde réel. Ainsi, le jeu doit pouvoir motiver les joueurs à travers l'expérience qu'il propose, sans avoir besoin d'affecter leur vie quotidienne.*

#### 1.2.3 - Le design de jeu

Pour définir le design de jeu, nous utiliserons deux approches. Tout d'abord, nous recenserons la littérature sur cette définition. Ensuite, nous fédérerons les définitions rencontrées avec les éléments des définitions du design et du jeu que nous avons établies dans les sections précédentes.

Alors que certains auteurs évitent complètement la définition du design de jeu, allant directement aux contenus de jeux et aux pistes de réflexion qu'ils souhaitent transmettre aux

---

<sup>17</sup> Une représentation modélisée de cette définition est offerte en annexe.

futurs designers (Perry et DeMaria, 2009 ; Rogers, 2010 ; Salmond, 2016), la plupart des manuels sur le sujet proposent une définition concise, mais qui n'est pas universelle. Parmi ces auteurs, on trouve les définitions suivantes :

- Jesse Schell : « acte de décision de ce qu'un jeu devrait être<sup>18</sup> » (2008, p. xxiv) ;
- Wolfgang Baur : « la création de l'expérience de jeu (*play*) avec un recul par rapport au 'jouer' lui-même<sup>19</sup> » (2012, p. 4) ;
- Brenda Brathwaite et Ian Schreiber : « processus de création du contenu et des règles d'un jeu<sup>20</sup> » (2009, p. 2) ;
- Chris Bateman et Richard Boon : « le processus de coordination de l'évolution du design d'un jeu<sup>21</sup> » (2005, p. 4) ;
- Stéphane Vial : « le processus de design en tant qu'il consiste à définir des règles et des mécanismes de jeu, dans le but d'offrir à l'utilisateur une expérience vidéo-ludique (jeu vidéo) » (2014a, p. 96) ;
- Katie Salen et Eric Zimmerman : « le processus par lequel un designer crée un contexte qui sera rencontré par un participant et duquel un sens émerge<sup>22</sup> » (2003, p. 41) ;
- Ernest Adams : « le processus qui inclut : imaginer un jeu, définir la manière dont il fonctionne, décrire les éléments conceptuels, fonctionnels, artistiques ainsi que les autres éléments du jeu, transmettre ces informations à l'équipe qui construira le jeu, et raffiner et arranger le jeu durant le développement et la période de tests<sup>23</sup> » (2014, p. 31).

Mis à part Baur, qui discute des jeux de rôles de table, ces auteurs parlent spécifiquement de design de jeu vidéo. Toutefois, aucune de ces définitions ne présente d'éléments exclusifs aux jeux vidéo sauf, dans une certaine mesure, l'« expérience vidéo-ludique » de Vial, une

---

<sup>18</sup> Traduction libre de « *[Game design is the] act of deciding what the game should be* ».

<sup>19</sup> Traduction libre de : « *[Design is] the creation of play experiences at a remove from play itself* ».

<sup>20</sup> Traduction libre de : « *[Game design is the] process of creating the contents and rules of a game* ».

<sup>21</sup> Traduction libre de : « *Game design is the process of coordinating the evolution of the design of a game.* »

<sup>22</sup> Traduction libre de : « *[Design is the] process by which a designer creates a context to be encountered by a participant, from which meaning emerges* ».

<sup>23</sup> Traduction libre de : « *[Game design is] the process of: \* Imagining a game. \* Defining the way it works. \* Describing the elements that make up the game (conceptual, functional, artistic, and others). \* Transmitting that information to the team that will build the game. \* Refining and tuning the game during development and testing* ».

expérience que l’auteur ne définit d’ailleurs pas davantage (autrement que par la vague référence aux jeux vidéo, faite entre parenthèses, pour expliquer ce à quoi ‘vidéo-ludique’ fait référence). Ainsi, on pourra assez facilement étendre leur propos aux jeux de manière générale.

Si l’on recense les concepts inclus par un ou plusieurs auteurs, les définitions s’emboîtent aisément. Nous souhaiterons d’abord souligner, comme promis plus haut, que les définitions du design de jeu ne restreignent pas le travail du designer à l’arrangement de mécaniques de jeu. En effet, on y parle d’éléments, de contextes, et on précise même, dans le cas de Brathwaite et Schreiber, que le designer crée à la fois le contenu et les règles, impliquant donc qu’il y a quelque chose sous le contrôle du designer qui dépasse les règles (ou les mécaniques de jeu, selon le jargon de la discipline). Nous pouvons donc laisser cette notion restrictive de côté.

La notion de sens est ici difficile à décrire, puisqu’elle existe à la rencontre du joueur et du contexte. Nous avons donc choisi de résumer sa définition comme suit : ‘le joueur produit un sens en jouant’<sup>24</sup>.

*Le design de jeu est le processus de communication avec l’équipe de développement, de création, de définition et de coordination de l’évolution du jeu — c’est-à-dire le contenu du jeu et de ses règles — qui permettra au joueur de produire un sens en jouant, et engendra une expérience pour le joueur.*

Maintenant que nous avons fédéré les concepts de chaque définition faite par les plus notables auteurs en design de jeu, nous pouvons alors comparer notre synthèse à la définition du design et à celle du jeu que nous avons déjà établie pour ainsi obtenir une définition complète du design de jeu, afin de l’utiliser dans cette thèse.

### **1.2.3.1 - Du design au design de jeu**

La définition du design et celle du design de jeu ont évidemment un air de famille. Cela dit, le langage utilisé et les concepts qui sont mis de l’avant diffèrent considérablement. Dans cette sous-section, nous alignerons les notions de projet, d’évolution, de produit et d’impact dans notre définition.

---

<sup>24</sup> On discutera, bientôt, dans la sous-section sur l’impact de la définition du jeu sur celle du design de jeu (qui commence à la page 22), du sens selon la perspective de Sicart qui explique peut-être mieux notre choix de formulation. Aussi, une représentation modélisée de la définition qui suit est offerte en annexe.

Alors que les définitions du design se concentrent sur l'aspect projet de la discipline, les définitions du design de jeu discutent plutôt de 'processus de création, de définition, de communication et de coordination de l'évolution du contexte'. Cette liste d'activités correspond à différents concepts autour du projet. En effet, selon Boutinet, le projet est une activité d'opérationnalisation du « faire advenir » (2011, p. 34), c'est-à-dire l'« [a]ménagement de la rupture entre nos vies quotidiennes et l'idéalisation que nous nous en faisons » (2011, p. 23). Il s'agit donc de « concevoir en fonction d'un idéal du monde » (Vial, 2014b, p. 28). On pourra en déduire que, pour les designers de jeux, cet aménagement ou cette opérationnalisation se fera à travers un 'processus de création, de définition, de communication et de coordination de l'évolution du contexte'.

L'idée de 'l'évolution' est d'ailleurs mise en avant par la grande majorité des auteurs recensés. On souligne la nature cyclique du design qui rappelle la proposition de Zeisel (1981) et la « méthodologie rigoureuse en constante évolution » (2014b, p. 28) de Vial. Cette évolution s'applique donc autant au jeu qu'à la méthodologie, mais elle s'effectue dans les deux cas sous la coordination du designer.

Ensuite, les auteurs en design de jeu suggèrent que le designer fait évoluer le jeu — c'est-à-dire le contenu du jeu et de ses règles/mécanismes. Nous discuterons de ce type de contenu dans la comparaison de notre définition avec celle du jeu, mais nous pouvons d'abord noter rapidement que ce produit — le jeu, son contenu et ses règles — correspond bien au « dispositif artéfactuel complexe » (Vial, 2014b, p. 28). Nous avons toutefois déterminé que le dispositif artéfactuel complexe devait être, en tant que solution de design, inespéré. Nous transférerons donc l'épithète directement au jeu.

Finalement, la révélation de la nature du dispositif artéfactuel complexe nous permet de préciser son impact, c'est-à-dire ce vers quoi mène son utilisation. Nous avons transmis l'idée que le dispositif artéfactuel complexe de Vial offre des connaissances et des usages. Nous ne remettons pas cela en question pour les jeux puisqu'ils supposent tous, implicitement, une certaine quantité d'apprentissages (au moins pour apprendre à jouer), et le fait que le joueur sera appelé à interagir avec le système de ce jeu en créant un usage.

Ceci nous ramène d'ailleurs au design positif. Évidemment, le jeu correspond bien aux ambitions de l'épanouissement humain par le plaisir, mais le design positif promeut un équilibre entre ce plaisir, la signification personnelle et la vertu<sup>25</sup>. La question du jeu en tant que produit permettant à l'utilisateur de s'épanouir à travers le comportement vertueux, le développement du talent et la signification de soi est largement discutée par les auteurs en études vidéoludiques (entre autres: Bogost, 2011 ; Bonenfant et Arsenault, 2016 ; Gee, 2003 ; McGonigal, 2010, 2011 ; Prensky, 2006). Cet aspect du jeu n'apparaît pas en tant que tel dans la définition du design de jeu. Bien que Vial propose clairement que le but du design soit d'« améliorer l'habitabilité du monde », et que celui-ci « produit des connaissances » (2014b, p. 28), les enjeux éthiques autour du design ne sont que peu souvent au centre des préoccupations des praticiens.

Findeli, dans *Rethinking Design Education for the 21st Century* (2001), faisait d'ailleurs état de l'importance de la responsabilité éthique du designer en écrivant que « les designers devraient toujours être conscients du fait que, dans une certaine mesure, chaque fois qu'ils s'engagent dans un projet de design, ils recréent le monde<sup>26</sup> ». L'inadéquation entre l'importance que l'on donne à cette responsabilité dans la pratique et dans l'étude du design n'est donc pas nouvelle, et elle s'avère tout aussi exacte dans le design de jeu que dans le design de manière générale. Toutefois, si Vial propose que le design soit le fait de « concevoir en fonction d'un idéal du monde » (2014b, p. 28), cet 'idéal du monde', dans le cas d'un jeu conçu à dessein, passera par l'épanouissement du joueur. Qui plus est, cette spécificité aligne l'objectif du jeu vers une stimulation de l'excellence plutôt que vers une réduction de la déficience. Ainsi, on pourra sans doute retirer la demande et l'insatisfaction de la définition évoquée pour ne garder que l'opportunité.

Cette discussion nous amène donc à une nouvelle définition, à la croisée du design et du design de jeu<sup>27</sup> :

---

<sup>25</sup> On note une certaine équivalence avec les formes de vie enviable d'Aristote, dans laquelle la philosophie est remplacée par la signification personnelle. Aristote parle, dans le contexte d'Éthique à Nicomaque, de la philosophie comme une contemplation, une quête de compréhension, on propose ici que la signification personnelle est, en quelque sorte une contextualisation des mêmes buts.

<sup>26</sup> Traduction libre de « *designers always should be conscious of the fact that, each time they engage themselves in a design project, they somehow recreate the world.* ».

<sup>27</sup> Une représentation modélisée de cette définition est offerte en annexe.



***Pratiquer le projet en design de jeu, c'est s'engager dans un processus créatif et innovant de communication avec l'équipe de développement, de création, de définition et de coordination de l'évolution de la méthodologie d'un jeu inespéré — c'est-à-dire le contenu du jeu et de ses règles — qui permettra au joueur de produire un sens en jouant, et engendrera une expérience pour le joueur. Le jeu donne naissance à des usages autant qu'il produit des connaissances, tous deux partageant l'objectif du jeu qui est conçu en réaction à une opportunité d'épanouissement humain.***

### 1.2.3.2 - Du jeu au design de jeu

Cette nouvelle définition va maintenant être revue à la lumière de la définition du jeu que nous avons établie plus haut. Ce nouvel éclairage se fera à travers la précision du jeu et de son ambition, mais aussi à travers la contradiction de l'impact du jeu sur le monde.

Nous avons d'abord identifié le jeu comme étant 'le contenu du jeu et de ses règles'. Notre définition du jeu nous offre quelques précisions sur ces règles et ce contenu, c'est-à-dire qu'on sait maintenant que le contenu du jeu est une 'représentation, caricaturée ou transformée, de la réalité' et que les règles sont arrangées dans un système qui 'crée des conflits qui amènent les joueurs à se permettre l'illusion de cette réalité, et à prendre des actions et des décisions qui mèneront à un résultat variable et quantifiable'.

Discutant spécifiquement des règles d'un jeu, Aki Järvinen propose que celles-ci agissent comme guide pour le joueur, menant à l'objectif ou le résultat souhaité, mais aussi à l'expérience visée (2008). Toutefois, ni le déroulement de ce processus ni la manière de contrôler ledit processus ne sont abordées dans le texte. Salen et Zimmerman imbriquent leur définition du design de jeu dans le concept de « jeu significatif<sup>28</sup> » (2003, p. 33). Dès le début, les auteurs déclarent que ce jeu significatif implique la réponse immédiate, perceptible et complexe du système ludique lorsqu'un joueur pose une action dans ledit système. La signification — c'est-à-dire ce que l'action et son effet représentent dans le jeu et pour les joueurs — est donc comprise à travers l'interaction avec le système. Les auteurs lient d'ailleurs ce concept avec le design, les règles et l'expérience : « Avec le design, nous avons une expérience méticuleusement construite et guidée par les règles, ce qui rend certaines formes d'interaction explicitement significatives<sup>29</sup> » (Salen et Zimmerman, 2003, p. 41). Toutefois, la

---

<sup>28</sup> Traduction libre de « *meaningful play* ».

<sup>29</sup> Traduction libre de « *With design, we have a carefully crafted experience guided by the rules, which makes certain forms of interaction explicitly meaningful* ».

portée du jeu significatif dépasse le système, puisque les joueurs interprètent ce système à travers leurs cadres cognitifs et culturels, et lui donnent donc un sens et une importance pour leur vie quotidienne. En effet, les actes interprétatifs du joueur « connectent le ‘jeu’ (les événements et actions qui se passent dans le cercle magique) avec le ‘non-jeu’ (les actions et événements qui se passent en dehors du cercle magique)<sup>30</sup> » (Salen et Zimmerman, 2003, p. 372). On en déduira donc que, pour ces auteurs, le jeu (les règles/réactions du système, l’histoire, les objets, etc.) guide l’expérience en permettant au joueur d’utiliser le jeu de manière significative, donc de jouer activement et consciemment, selon ses cadres cognitifs et culturels, pour atteindre l’expérience ou l’épanouissement recherché. D’une manière semblable, Sicart suggère que le joueur produise le sens. Il serait peut-être plus juste de proposer que les connaissances produites dans le jeu cadrent le sens que les joueurs dégagent du jeu à travers leur façon de jouer (Sicart, 2011). Ainsi, le sens du jeu, cadré par ce que l’on en sait, serait la manière dont on estime que le jeu nous permettra d’atteindre le but : c’est le sens du jeu pour l’épanouissement humain.

Ceci permet deux déductions : (1) nous pouvons ordonner le lien causal des connaissances vers le sens et l’épanouissement humain<sup>31</sup> et (2) nous pouvons cadrer l’expérience visée dans le résultat des actions et décisions. De ces deux déductions, nous pouvons en conclure une troisième : l’objectif des connaissances produites et des actions/décisions, que l’on avait établi comme étant le même que celui du jeu (donc l’épanouissement humain), peut être simplement transféré à l’expérience visée. Le designer guide le joueur ou la joueuse vers l’expérience visée pour contribuer à l’épanouissement de ce dernier ou cette dernière.

Notons que cette chaîne d’événements est toutefois permise par l’adoption de l’attitude ludique, qui permet de s’engager dans le système et de produire du sens. Cette attitude est motivée par la promesse de l’épanouissement humain à travers le jeu, et ce même si le ou la joueuse ne visait pas nécessairement cet épanouissement avant d’entrer en contact avec le jeu

---

<sup>30</sup> Traduction libre de « [...] *these interpretative acts connect ‘play’ (events and actions within the magic circle) to ‘not play’ (events and actions outside the magic circle)* »

<sup>31</sup> Dans le cercle magique, du moins. Les impacts du jeu sur la vie quotidienne peuvent étendre ou exploser cette chaîne causale autrement, mais cette discussion dépasse la portée de cette thèse.

(puisque'il est inédit, et donc, puisque le ou la joueuse ne savait même pas qu'il ou elle voulait). Concrètement, le designer fait une promesse d'épanouissement humain à travers la proposition du jeu ; si cet épanouissement est souhaité par le ou la joueuse, il ou elle s'engage dans le jeu à travers son attitude ludique.

Subséquent, nous voyons un lien se dessiner entre les 'résultats variables et quantifiables auxquels les joueurs sont émotionnellement attachés' et l'expérience. Car si l'objectif, dans les jeux, s'aligne vers l'expérience visée, alors on peut déduire que l'obtention des résultats auxquels le joueur est émotionnellement attaché engendre une expérience qui, selon toute logique, doit être ou inclure l'expérience visée.

Vial souligne que le design vise un idéal. Nous avons identifié cet idéal comme étant l'épanouissement du joueur et, par conséquent, l'amélioration de l'habitabilité du monde. Ceci nous amène à une double conclusion : le jeu doit avoir une motivation interne pour engager le joueur (motivation déjà identifiée comme l'expérience proposée par le jeu) et le design doit avoir une motivation externe au jeu qui aura un impact sur l'habitabilité du monde. Évidemment, ces deux motivations ne sont pas mutuellement exclusives. Si l'expérience visée a été identifiée comme un type de plaisir, elle correspond déjà en partie à un type d'épanouissement du joueur : le plaisir. La signification personnelle et la vertu demandent une correspondance entre 'ce qui est proposé par le jeu' et les ambitions/les valeurs du joueur. Si le jeu permet le développement de certaines habiletés (réflexes, coordination motrice, rapidité de prise de décision, capacité à l'engagement, etc.) ou s'il propose une situation vertueuse (sociabilité, coopération, érudition, etc.), le joueur ou la joueuse pourra être d'autant plus attirée par le jeu et enclin à adopter l'attitude ludique lorsqu'il ou elle prend connaissance du jeu, même s'il ou elle n'avait jamais espéré un tel jeu.

Nous avons finalement rajouté le système à la définition. Ce système, issu de notre définition du jeu, nous semble plus approprié pour les actes de création et de définition du processus de design. En effet, le jeu pourra élargir sa définition puisqu'il s'incarne dans le système qui est, comme suggéré auparavant, composé des règles et du contenu.

Étant donné que notre définition du jeu nous a amenés à déterminer que le contenu du jeu était la caricature ou la transformation de la réalité, nous avons substitué la caricature au

contenu pour restreindre la définition à la nature du jeu. Pour la même raison, nous avons jugé que le terme usage pouvait prêter à confusion. Le terme est en effet utilisé, dans le langage courant, pour signifier une utilisation ou parfois un objectif. Peu importe la définition qu'on donne au mot, sa portée dans la définition est définitivement celle d'une action posée. Ainsi, pour éviter toute confusion et donner un sens strict à l'élément dans notre définition, nous avons remplacé les usages par les actions et décisions, qui correspondent mieux à ce que le joueur fait dans le jeu.

Nous pouvons donc produire une troisième définition pour le design de jeu<sup>32</sup> :

*Pratiquer le projet en design de jeu, c'est s'engager dans un processus créatif et innovant de communication avec l'équipe de développement, de création, de définition et de coordination de l'évolution de la méthodologie et d'un jeu inespéré. Ce jeu s'incarne dans un **système** qui évoque **une caricature ou une transformation de la réalité** et qui est basé sur des règles qui créent des **conflits**. Le jeu est conçu en réaction à une opportunité d'épanouissement humain. La promesse d'un **épanouissement humain** motive d'ailleurs le joueur à adopter une **attitude ludique** qui lui permettra de produire un **sens** pour l'épanouissement promis et de s'engager dans le système, de prendre des **actions et des décisions** qui mènent à des **résultats variables et quantifiables** auxquels le joueur est attaché. Cela engendrera une **expérience** qui contribue à l'épanouissement humain.*

Si nous acceptons cette définition, alors le design de jeu consiste essentiellement à amener un joueur vers l'épanouissement à travers l'utilisation du jeu, tout en ayant conscience que cet épanouissement passe par l'expérience visée par le jeu. Cette expérience est engendrée par les comportements du joueur qui, à leur tour, sont dictés par les règles qui poussent le joueur, s'il adopte l'attitude ludique, à prendre des actions et des décisions dans le monde du jeu. Du point de vue du joueur, il suffit donc d'adopter l'attitude ludique pour se laisser voguer vers l'épanouissement.

Du point de vue du designer, il faudra, à travers un processus itératif, faire évoluer le jeu pour l'aligner vers l'expérience visée. Si l'expérience découle des comportements (actions et décisions) et que les comportements sont guidés par les règles, alors nous cherchons à influencer les comportements du joueur à travers le jeu que nous aurons conçu. Mais comment comprendre le processus qui mène quelqu'un à une action ou une décision spécifique ?

---

<sup>32</sup> Une représentation modélisée de cette définition est offerte en annexe.

La philosophie de l'action nous propose plusieurs pistes pour répondre à cette question.

### **1.2.4 - La philosophie de l'action**

La philosophie de l'action, comme le suggère son nom, se penche sur le concept de l'action humaine, autant à travers les raisons de cette action que sur le processus qui mène jusqu'à elle.

Nous ne discuterons pas de la philosophie de l'action dans son entièreté puisqu'elle couvre un spectre de concepts qui dépasse largement nos besoins. Nous allons toutefois nous pencher sur ce qui mène une personne à l'action, afin de mieux comprendre le processus qui mène le joueur aux dynamiques de jeu.

#### **1.2.4.1 - La cause et le motif**

Empruntant à Hume, Ricœur détache les relations de « cause à effet » de la relation « motif à projet ». En effet et selon Hume, la cause et l'effet sont « logiquement indépendants » (Ricoeur, 1986, p. 189). Reprenons son exemple : « si une allumette met le feu à un explosif, je peux décrire parfaitement l'allumette sans décrire l'explosion » (Ricoeur, 1986, p. 189). Inversement, le motif et le projet sont liés par un lien logique et non causal : « je ne peux énoncer les motifs de mon action sans relier ces motifs à l'action dont ils sont le motif » (Ricoeur, 1986, p. 189), et inversement.

S'éloignant ensuite de Hume, Ricœur suggère qu'il existe un continuum entre la cause et le motif, continuum aux extrémités duquel on trouve « causalité sans motivation et [...] motivation sans causalité » (Ricoeur, 1986, p. 190). La causalité sans motivation correspond donc aux actions que l'on n'a pas le choix de poser, que l'on n'explique pas « par une intention, mais par une cause perturbante » (Ricoeur, 1986, p. 190). À l'autre extrême, on trouve les choix entièrement rationnels. La première demanderait d'être expliquée ; l'autre, d'être comprise. Ricœur note que la plupart des actions humaines proviennent d'un entre-deux.

Mele, dans sa définition de l'intention dans l'*Encyclopedia of Philosophy* (2006), discute de deux types d'action que l'on pourrait proposer entre les extrêmes déjà énoncés par Ricœur. En effet, il suggère une distinction entre les (1) actions dont on a l'habitude et (2) celles que l'on choisit de faire au terme d'un processus de prise de décision.

Ainsi, la décision de Mele s'approche du choix rationnel de Ricœur. L'habitude de Mele donne également un contrepoint intéressant à la cause perturbante de Ricœur, puisque cette fois-ci, ce n'est pas une force externe qui oblige l'action, mais bien une absence de réflexion, un automatisme. Dans les deux cas, cependant, l'agent passe à l'action sans s'engager dans un véritable raisonnement.

Le désir, quant à lui, « se laisse traiter comme une raison d'agir sur le plan de la rationalité et de la discursivité » (Ricoeur, 1986, p. 191). Ricœur suggère ici que le désir soit, à la fois une force qui pousse à agir — donc une cause perturbante inexplicable — et en même temps, il est aussi une raison d'agir tout à fait explicable. En fait, le désir semble montrer la limite de l'opposition entre ce qui est explicable et ce qui ne l'est pas.

En réalité, l'opposition ou la catégorisation du désir demande de le définir et d'établir son utilité dans le processus qui mène à l'action. C'est donc ce que nous allons faire maintenant.

#### **1.2.4.2 - Du désir à l'intention**

Mele (2006) distingue le désir de l'intention. En effet, il définit l'intention comme étant choisie, soit par une décision débattue ou par réflection des options, tandis qu'un désir n'est justement qu'un désir. Ainsi, l'agent<sup>33</sup> soumet son désir au raisonnement et obtient l'intention, ce qui le dispose à agir.

Dans les paragraphes qui suivent, nous tenterons de clarifier les concepts nécessaires au processus de passage du désir à l'action.

##### *1.2.4.2.1 - Le désir*

Timothy Schroeder (2013) explique qu'il existe, fondamentalement, deux théories du désir : celle qui se base sur l'action et celle qui se base sur le plaisir.

La « théorie basée sur l'action<sup>34</sup> », selon Michael Smith stipule que « désirer 'p', c'est être disposé, toutes choses étant égales par ailleurs, à prendre toute action pour faire que (ou

---

<sup>33</sup> Par 'agent', on entend la personne qui agit, ou du moins qui pourrait agir.

<sup>34</sup> Traduction libre de : « *action-based theory* ».

contribuer à faire que) ‘p’ advienne.<sup>35</sup> » (Smith, 1987; cité par Schroeder, 2013, p. 115)<sup>36</sup>. Cette théorie est, dans le cas de notre discussion, peu utile, si ce n’est pour montrer de quelle manière un désir peut être un motif. En effet, si l’on tente de comprendre ce qui motive l’action en trouvant sa source dans le désir, mais que le désir, c’est notre capacité à être prêt à faire une action, alors nous nous retrouvons dans une boucle infinie. Passons donc à la deuxième théorie.

La « théorie basée sur le plaisir<sup>37</sup> », quant à elle, se résumerait par : « désirer ‘p’, c’est d’être disposé au plaisir si ‘p’ et au déplaisir si non-p<sup>38</sup> » (Strawson, 1994; cité par Schroeder, 2013, p. 116). On considère donc ici le désir comme une cause, mais, plus important encore, cette théorie possède la qualité de s’éloigner des concepts discutés jusqu’ici, nous permettant ainsi de remonter, à notre loisir, la chaîne de l’action plus loin si nécessaire.

Mele (2006) apporte le concept de ‘raison d’agir<sup>39</sup>’ et le définit comme suit : « caractéristique de l’acte lui-même ou de ses (possibles) conséquences qui ont de la valeur pour l’agent<sup>40</sup> ». En se basant sur la théorie basée sur le plaisir, on comprend que les raisons d’agir de Mele sont, finalement, des désirs.

L’expression qu’il utilise, ‘raison d’agir’, suggère par contre une soumission à la raison, ou du moins à un raisonnement.

#### 1.2.4.2.2 - Le raisonnement pratique

Le raisonnement pratique est utilisé, sans trop d’explications, dans plusieurs publications portant sur la philosophie de l’action (Mele, 2006 ; Ricoeur, 1986 ; Streumer, 2013). Le terme semble être originaire du livre *L’intention* (2002 [1957]) d’Anscombe.

---

<sup>35</sup> Traduction libre de : « *to desire that ‘p’ is to be disposed, all else being equal, to take any action one believes will make it the case (or contribute to make the case) that ‘p’* ».

<sup>36</sup> Hornsby (2013) a fourni un contre-exemple à cette théorie, suggérant qu’elle n’est pas toujours vraie. Si nous considérons une action annulée, l’agent n’aura alors pas pris ‘toute action pour faire que ‘p’ advienne’ (nous en discuterons plus en détails en traitant de l’essai).

<sup>37</sup> Traduction libre de : « *pleasure-based theory* ».

<sup>38</sup> Traduction libre de : « *to desire that ‘p’ is to be disposed to pleasure if it seems that ‘p’ or to displeasure if it seems that not-‘p’* ».

<sup>39</sup> Traduction libre de : « *reasons to act* ».

<sup>40</sup> Traduction libre de : « *features of the act itself or its (possible) consequences that are valued by the agent* ».

Anscombe attribue, à son tour, le concept de raisonnement pratique, ainsi que le lien de celui-ci au désir, à Aristote (Anscombe, 2002 [1957], p. 109). Aucune référence directe pour cette attribution n'est citée par Anscombe, mais on peut retracer le concept à l'intellect et à la vérité pratique décrits dans *Éthique à Nicomaque* d'Aristote (1959 [4<sup>e</sup> siècle av. J.-C.]), ainsi qu'à l'intellect pratique et au rôle de l'appétence en son sein abordé dans *Sur l'âme* d'Aristote (1907 [4<sup>e</sup> siècle av. J.-C.]).

Anscombe explique que le raisonnement pratique est simplement un « raisonnement ordinaire conduisant à une conclusion telle que : 'je dois faire telle ou telle chose.' » (Anscombe, 2002 [1957], p. 109). L'auteure enchaîne immédiatement en expliquant que le 'raisonnement ordinaire' porte « sur la véracité que les prémisses sont censées prouver » (Anscombe, 2002 [1957], p. 109). Elle suggère ainsi que le raisonnement, qu'il soit ordinaire ou pratique, interroge et analyse les prémisses pour les valider et ainsi arriver à une conclusion. Que sont donc ces prémisses que le raisonnement cherche à valider ?

Ce qui constitue une prémisse est de l'ordre de l'hypothèse. Celle-ci est parfois concrète ('il y a une porte menant à cette pièce', 'je peux ouvrir les portes à proximité de moi', 'la porte menant à la pièce est à proximité de moi', etc.) ou abstraite, comme dans le cas d'un désir. Anscombe précise, par ailleurs, que la première prémisse du raisonnement pratique tient du désir, c'est-à-dire à l'expression de ce que l'agent veut ('je veux aller dans cette pièce'). Ainsi, si chacune des prémisses s'avère être 'vraie', le désir soumis au raisonnement pratique se conclura sur une intention ('je vais ouvrir la porte menant à cette pièce').

La vérification de la 'véracité' des prémisses, bien qu'Aristote et Anscombe sous-entendent qu'elle est parfaitement faisable, nous semble être utopique. Si l'on peut accepter que la vérification des prémisses-désirs aille de soi (on acceptera que l'agent sache s'il désire ou non quelque chose), qu'en est-il des prémisses plus concrètes, celles que l'agent ne pourra pas vérifier sans poser d'action ?

Si John pousse un bouton dans l'espoir que la porte se déverrouille et s'ouvre, il n'a aucune raison de croire que l'hypothèse 'la pression du bouton ouvre la porte' est vraie avant de l'avoir exécutée et de constater le résultat. Plus encore, son action vise justement à vérifier la véracité de l'hypothèse. On pourrait argumenter que l'hypothèse proposée est incorrecte,



qu'elle devrait être une affirmation différente, comme hypothèse du genre de 'Appuyer sur le bouton révélera s'il ouvre la porte ou non'.

Inversement, on pourra s'en remettre à Davidson (2001) qui nomme le concept une 'croyance' et non pas une 'vérité', ce qui offre une souplesse plus proche de la réalité du raisonnement.

Certaines prémisses, en revanche, sont bien plus que des croyances par contre. Je sais que je peux attacher mon soulier, c'est une certitude. On pourra alors parler de connaissance, et plus précisément de connaissances pratiques.

Ricœur propose, en reprenant les propos d'Anscombe (2002 [1957]) qu'il faille d'abord, pour pouvoir exécuter une action, savoir qu'elle est exécutable. Ce savoir, Anscombe l'a nommé « savoir sans observation » (Anscombe, 2002 [1957], p. 50). Il s'agit de ce que l'agent sait sans que rien ne le lui montre, par exemple : la position des membres de quelqu'un. En fait, pour Anscombe, le savoir sans observation englobe toute action involontaire (ou non intentionnelle). Ainsi, tous réflexes, sursauts ou autres réactions conditionnées — Anscombe propose en exemple : « la musique martiale m'excite » (2002 [1957], p. 53) — font partie du savoir sans observation. Elle appellera 'causes mentales' les causes de ce type d'action involontaire (Anscombe, 2002 [1957], p. 53).

Ricœur extrapolera sur le 'savoir sans observation' pour y inclure un recueil des actions que quelqu'un sait pouvoir faire par expériences passées, comme « je peux remuer la main, [...] je peux ouvrir une fenêtre, etc. » (Ricoeur, 1986, p. 192). Bien que cette définition semble dévier de la définition du savoir sans observation d'Anscombe<sup>41</sup>, celle de Ricœur se rapproche plutôt des 'connaissances pratiques', également théorisées par Anscombe (2002 [1957], p. 150). La connaissance pratique implique qu'un agent « sait comment faire les choses » (Anscombe, 2002 [1957], p. 150) et, donc, qu'il sait pouvoir les faire.

Ricœur précise qu'il existe deux sortes d'actions : « Si agir c'est essentiellement faire arriver quelque chose, ou bien pour ce faire je fais autre chose, ou bien je fais cette chose simplement, mais non par le biais d'autre chose » (Ricoeur, 1986, p. 193). Il continue ensuite en

---

<sup>41</sup> Quoiqu'elle opposera plus tard dans son livre la connaissance à l'observation (Anscombe, 2002 [1957], p. 64), ce qui pourrait justifier la définition qu'en garde Ricœur.

ajoutant que ce deuxième type d'action équivaut au concept d'actions de base' décrites par Arthur C. Danto (1965).

Même si la description de Ricœur n'est pas fausse en tant que telle, elle peut suggérer une tout autre interprétation des actions de base que celles définies par Danto. Ce dernier explique en fait que l'action de base tient davantage de la description d'un pouvoir d'agir abstrait. 'Lever le bras', comme dans l'expression 'J'ai le pouvoir de lever de bras', est une action de base (Danto, 1965, p. 143). Les actions de base existent en marge des causes et des motifs. Plus encore, elles cessent d'être des actions de base — pour ainsi devenir des actions — lorsqu'on leur prête cause ou motif. Comme le mentionne Danto, l'auteur a identifié ces cas « non pas en spécifiant quelles caractéristiques contextuelles et spécifiques doivent être présentes, mais bien en spécifiant lesquels doivent être absentes<sup>42</sup>. » (Danto, 1965, p. 143). Ce concept d'action de base fait écho à un sous-entendu du savoir sans observation d'Anscombe (2002 [1957]). En effet, dans le savoir sans observation, on pourrait trouver une 'liste' des actions de bases offertes, puisque cette liste constitue un savoir que je n'ai pas besoin d'observer.

Le terme 'croyance', utilisé par Davidson (2001), que nous avons discuté plus haut, nous permettra aussi de faire le pont entre le raisonnement pratique et les connaissances pratiques qui incluent le savoir sans observation. Dans la théorie de la connaissance, le savoir est en effet une croyance dont la vérité est justifiée<sup>43</sup> (Thalberg, 1969) en utilisant « un des chemins reconnus pour atteindre la connaissance<sup>44</sup> » (Ayer, 1956; cité par Thalberg, 1965, p. 795). En amassant des indices et/ou des preuves soutenant ladite croyance, celle-ci pourra alors se cristalliser en connaissances.

Pour résumer, la connaissance pratique inclut donc le savoir que l'agent possède sans devoir l'observer, ainsi que les croyances que l'agent a pu justifier. Ces connaissances, à leur tour, permettront à l'agent de savoir quelles actions sont exécutables et, donc, de les exécuter s'il le désire.

---

<sup>42</sup> Traduction libre de « *not so much by specifying what differentiating contextual features must be present, but by specifying what differentiating contextual features must be absent* ».

<sup>43</sup> Traduction libre de « *justified true belief* ».

<sup>44</sup> Traduction libre de : « *one of the accredited routes to knowledge* ».

Si plus d'une action est possible, l'agent choisira selon ses désirs. En effet, Davidson s'inspire de Hampshire pour écrire cette élégante paraphrase : « Si un agent veut faire 'x' plus qu'il veut faire 'y' et qu'il se croit libre de faire 'x' ou 'y', alors il fera 'x' intentionnellement, autant qu'il fasse 'x' ou 'y' intentionnellement<sup>45</sup> » (Hampshire, 1965; paraphrasé par Davidson, 2001, p. 23)<sup>46</sup>.

D'ailleurs, la paraphrase de Hampshire a la qualité, non seulement d'établir simplement comment un agent fait son choix entre plusieurs actions possibles, mais aussi d'introduire formellement le concept d'intention.

John Broome, dans plus d'une publication (1999, 2002, 2009), soutient la thèse du processus tel que nous l'explicitons dans ces paragraphes. Selon Broome, la conclusion d'un raisonnement pratique — contrairement à un raisonnement logique, par exemple — n'est ni un état d'esprit, ni une action, ni une croyance, mais bien une intention (Broome, 1999, 2002, 2009; cité par Streumer, 2013, p. 245-247).

#### 1.2.4.2.3 - L'intention

Dans son exemple du « *toxin puzzle* »<sup>47</sup>, Gregory Kavka (1983) définit l'intention de cette manière : « Les intentions sont des dispositions à agir qui sont basées sur des raisons d'agir<sup>48</sup> ».

Bien que la définition semble vouloir nous attirer dans une boucle en ramenant le désir au premier plan, son importance réside au contraire dans le fait que l'intention est une disposition à agir.

Tout est donc en place, à partir de l'intention, pour que l'agent agisse.

---

<sup>45</sup> Traduction libre de : « *If an agent wants to do 'x' more than he wants to do 'y' and he believes himself free to do either 'x' or 'y', then he will intentionally do 'x' if he does either 'x' or 'y' intentionally* ».

<sup>46</sup> Cet argument apparaît au milieu d'une discussion de Davidson sur l'action incontinentale (une action que l'on pose malgré le fait que l'on ait dû en faire une autre). Nous n'aborderons pas l'action incontinentale dans ce texte, puisqu'il est nécessaire de considérer l'éthique pour la circonscrire convenablement et il n'est n'apparaît pas essentiel de le faire ici.

<sup>47</sup> Kavka propose un exemple permettant de réfléchir à la nature de l'intention. Dans cet exemple, un milliardaire offre un million à qui, à minuit le soir même, aura l'intention de boire un liquide toxique le lendemain.

<sup>48</sup> Traduction libre de « *dispositions to act which are based on reasons to act* ».

#### 1.2.4.3 - La philosophie de l'action en design de jeu

Étant donnée la complexité de la situation et du processus menant à l'action et à ses effets, nous avons produit une courte synthèse incluant les concepts les plus importants pour notre discussion.

- Ainsi, les causes perturbantes, les habitudes, les décisions et les choix rationnels prennent la forme d'un désir qui, s'il est accompli, cause du plaisir ou, s'il ne l'est pas, du déplaisir. Ce désir, nous l'avons déjà anticipé dans notre définition du design de jeu comme étant la raison pour laquelle un joueur utilisera le jeu (puis d'autres désirs, dans le jeu, liés à l'expérience et aux objectifs proposés).
- Ce désir est soumis, en tant que première prémisse, au raisonnement pratique qui fabrique l'intention à partir de la validation de ce désir, des croyances et des connaissances pratiques de l'agent.
- Une fois qu'il a une intention, l'agent est disposé à faire une action.

Le raisonnement pratique a donc été identifié comme un moment charnière, à partir duquel le joueur prend le contrôle de son expérience et donc, à partir duquel le designer n'a plus de possibilité d'impact<sup>49</sup>.

Ce raisonnement pratique s'effectue par la vérification de prémisses. La première prémisse, comme nous l'avons vu plus haut, est le désir. Dans le cas d'un jeu, ce désir peut prendre plus d'un visage, mais il implique avant tout la participation du joueur à la création de son expérience plaisante, c'est-à-dire une expérience qui répondra à la finalité à laquelle aspire le joueur. Simplement, le désir d'arriver à l'expérience visée sera fondamental au raisonnement pratique.

Les autres prémisses sont de l'ordre des croyances ou des connaissances pratiques. Lors du raisonnement, on contestera et on validera ces prémisses avec le contexte actuel pour en conclure une intention.

---

<sup>49</sup> Du moins, pour le comportement actuel. La rétroaction du système de jeu (conçu à dessein par le designer) envers le comportement du joueur pourra lui apprendre de nouvelles croyances ou connaissances qui seront susceptibles d'entrer en cause dans les prochains raisonnements.

#### 1.2.4.3.1 - Les connaissances pratiques et les croyances en design de jeu

Tout ce que le joueur a appris dans le jeu ou en périphérie du jeu, incluant le répertoire d'interventions auquel il a accès, fait partie des connaissances pratiques. Katryn Becker recense cinq catégories d'apprentissage dans un jeu :

« 1. Les choses que l'on PEUT apprendre (délibérément conçues par les créateurs du jeu). 2. Les choses que l'on doit apprendre (une sous-catégorie de la première). 3. L'apprentissage collatéral (les autres choses que l'on peut apprendre, mais qui ne font pas nécessairement partie du jeu, même si les designers espèrent parfois que les joueurs les apprennent). 4. Les choses que l'on a BEL ET BIEN apprises ('résultat variable'). 5. Tricherie<sup>50</sup> » (Becker, 2008, p. 277).

Ainsi, les connaissances pratiques peuvent inclure les règles, le contexte narratif et les objectifs à atteindre ; mais aussi l'intérêt envers certaines mythologies, la personnalité des joueurs avec qui l'on joue ; et également tout ce qui a trait au métajeu comme, par exemple, les savoirs qui nous permettent de tricher.

D'autres savoirs sont aussi de l'ordre de la croyance. D'après Caillois, le jeu inclut une certaine composante d'incertitude, même si cette incertitude est assujettie aux initiatives du joueur (2015 [1958]). Le joueur est donc régulièrement dans une position où il ne peut pas garantir le succès de son intervention. Néanmoins, il peut jauger ses chances de succès, soit par expériences passées (donc à partir d'autres connaissances pratiques) soit de manière statistique.

Les connaissances, comme les croyances sont acquises à travers le jeu, par des mécanismes tels que les tutoriels, par des déductions du joueur ou plus simplement par essais et erreurs. Nonobstant la manière dont la connaissance ou la croyance est acquise, ladite connaissance ou croyance donnera une idée plus claire du système de mécaniques offertes par le jeu, et permettra ainsi de peaufiner le raisonnement pratique du joueur ou de la joueuse.

#### 1.2.4.3.2 - Le désir, le plaisir et le (dé)plaisir en design de jeu

Il a été rapidement question du plaisir dans le jeu lors de notre discussion sur le désir : nous savons que « désirer 'p', c'est d'être disposé au plaisir s'il semble que 'p' ou au déplaisir

---

<sup>50</sup> Traduction libre de « 1. Things we CAN learn in the game (as deliberately designed by those who created the game). 2. Things we MUST learn in a game (will always be a subset of the first category). 3. Collateral Learning (other things we can learn - these are not necessarily designed into the game, although sometimes designers may hope that players choose to take these up). 4. Things we actually DID learn ("your results may vary"). 5. Cheats ».

s'il semble que non— 'p' » (traduction libre de Strawson, 1994; cité par Schroeder, 2013. p. 116).

Comme nous avons pu l'exposer dans une publication antérieure (Godin, 2012), le plaisir dans un jeu peut être conceptualisé simplement comme « toute finalité à laquelle peut aspirer le joueur » (Godin, 2012, p. 16).

Ces finalités, nous avons pu en faire un court recensement dans le mémoire cité, mais une liste encore plus complète peut être trouvée dans le présent document (voir page 12) puisqu'il s'agit des raisons de jouer, et donc d'échapper à la situation à améliorer qui est adressée par le jeu.

Notons que la 'théorie basée sur le désir' discute aussi de déplaisir. En revanche, ce déplaisir ne se retrouve presque nulle part dans la littérature portant sur le jeu, possiblement en raison de sa nature artificielle, sécuritaire, et externe à la vie ordinaire.

En fait, la seule publication qui traite substantiellement de déplaisir pour le jeu est l'ouvrage *The Art of Failure* (Juul, 2013). Dans celui-ci, Juul note l'opposition entre deux principaux désirs du joueur (Juul, 2013) :

- Le désir immédiat d'éviter l'échec ;
- Le désir de nature esthétique d'avoir une expérience qui inclut un échec partiel.

Comme nous l'avons vu plus haut, selon Hampshire (1965), l'agent prendra, de deux désirs, celui qu'il veut le plus, donc celui qui lui donne davantage de plaisir. Dans notre cas, il s'agit toujours de l'un ou de l'autre, selon la situation. Si j'accomplis ce que j'essayais de faire, j'ai évité l'échec. Si j'échoue, je peux recommencer ou simplement continuer moyennant une pénalité, ainsi j'ai une expérience qui inclut un échec partiel. Le déplaisir de l'échec est d'ailleurs compensé par la purgation qu'entraîne la vision de l'échec vécu dans la fiction. C'est donc une expérience comparable à la catharsis de la tragédie (Juul, 2013).

Ceci implique deux choses : (1) le déplaisir, dans le jeu, est donc un prétexte à l'élévation du plaisir soit par un plaisir plus grand, soit par catharsis. Mais surtout, (2) le déplaisir et donc le plaisir, peuvent exister à deux échelles, soit en tant qu'objectif général (le plaisir tel qu'il est discuté depuis le début de la thèse), soit le (dé)plaisir lié à l'obtention ou la non-obtention d'un

résultat souhaité. Comme on l’a suggéré plus haut (voir page 19), ces deux échelles s’imbriquent l’une dans l’autre, pour cadrer l’évolution du joueur vers l’expérience visée. On a donc un ‘grand désir’ de s’épanouir à travers l’expérience visée et de ‘petits désirs’ d’obtenir le résultat voulu.

Pour revenir à la théorie basée sur le plaisir, le joueur désire ‘p’ s’il est disposé à ressentir une expérience précise — ici, du défi, de l’excitation, du divertissement ou une autre des finalités répertoriées plus haut — et qu’il semble que ‘p’ l’amènera à cette expérience. En d’autres termes, le joueur s’engagera lui-même à faire des interventions qui lui apporteront du plaisir.

D’un point de vue de design de jeu, cette constatation n’est pas anodine. En effet, il est plutôt reconnu parmi les designers que le plaisir, l’« esthétique du jeu », est mis en place par les mécaniques de jeux (Hunicke et coll., 2004), tandis que la volonté du joueur à participer à la création de l’expérience est absolument essentielle au processus.

On n’implante donc pas l’expérience dans ou par les mécaniques de jeu, on met en place un système de règles qui pourra soutenir ladite expérience pour ainsi valider le désir de l’expérience à travers le jeu.

#### *1.2.4.3.3 - Conclusion de la philosophie de l’action*

Le joueur a donc une finalité en tête (un type de plaisir), et il désire que quelque chose advienne (le ‘p’ de la théorie basée sur le plaisir) si cette chose semble pouvoir l’amener à ladite finalité recherchée. Le joueur désirant la finalité validera, d’après ses connaissances et croyances liées au jeu, les conditions et la manière avec laquelle ladite chose mènera vraisemblablement à la finalité. Une fois le raisonnement pratique conclu, le joueur aura l’intention de prendre une action qui l’amènera plus près de sa finalité.

Les dynamiques de jeux se concrétisent par des actions dont nous pouvons retracer les sources dans un processus menant au désir, aux croyances et aux connaissances pratiques. Le designer de jeu devrait alors agir sur ces trois aspects pour encourager l’apparition de certaines dynamiques, et donc de comportements qui, à leur tour, mèneront le joueur à l’expérience visée.

Nous pouvons donc revoir à nouveau notre définition du design de jeu<sup>51</sup> :

*Pratiquer le projet en design de jeu, c'est s'engager dans un processus créatif et innovant de communication avec l'équipe de développement, de création, de définition et de coordination de l'évolution de la méthodologie et du contexte inespéré du jeu. Ce jeu s'incarne dans un système qui évoque une caricature ou une transformation de la réalité, et qui est basé sur des règles qui créent des conflits. Le jeu est conçu en réaction à une opportunité d'épanouissement humain. Le **désir** d'un épanouissement humain motive d'ailleurs le joueur à adopter une attitude ludique, qui lui permettra de produire un sens pour l'épanouissement promis et de s'engager dans le système. Dans celui-ci, le joueur utilisera ses connaissances, **croyances** et désirs pour guider son **raisonnement pratique** qui valide ses propres désirs. Les **intentions** issues du raisonnement engendreront des **comportements** qui mènent à des résultats variables et quantifiables auxquels le joueur est attaché. Cela engendrera une expérience qui contribue à l'épanouissement humain.*

### 1.2.5 - Retour sur la problématique et sur l'objectif

Tout ceci nous mène à une précision de notre problématique et de notre objectif. En effet, comme il n'existe actuellement aucune approche claire nous permettant d'inculquer des désirs, des croyances et des connaissances pratiques au joueur dans le but de le mener graduellement à l'expérience voulue, nous tenterons, dans ce projet de recherche, d'identifier ou, si le besoin est, de mettre sur pied une approche permettant le design de mécaniques véritablement efficaces pour inculquer le désir de l'expérience visée, des croyances et des connaissances pratiques pour entraîner des dynamiques de jeux qui créeront l'expérience voulue.

---

<sup>51</sup> Une représentation modélisée de cette définition est offerte en annexe.



## **2 - Méthodologie**

Pour atteindre notre objectif et s'attaquer à la problématique, il nous paraît nécessaire d'explorer les dynamiques en action autour d'un jeu, du point de vue du designer (angles théorique et pratique), ainsi que du point de vue des joueurs. Ainsi, nous utiliserons une approche de recherche par le design qui, comme nous l'expliquerons dans les sections à venir, implique la création du jeu. Cette création, si l'on veut l'utiliser pour mieux comprendre la situation autour de notre problématique, devra mettre à l'épreuve une certaine approche du design (notons la différence avec l'approche de recherche) qui nous servira, donc, de cadre théorique. Cette approche de design n'est jusqu'ici pas choisie, et la sélectionner parmi plusieurs autres approches fera partie de notre méthodologie. Finalement, afin de valider ce que nous aurons appris, nous devrons évaluer les impacts des décisions de design auprès de joueurs.

Notre recherche se déroulera donc en trois phases : (1) la recherche d'un cadre théorique sur lequel nous nous baserons pour la cueillette et l'analyse de données ; (2) une recherche par le design d'un jeu et (3) une recherche qualitative nous permettant de mieux comprendre l'expérience véritablement créée par le jeu chez les joueurs. Dans les sections qui suivent, nous définirons et justifierons ces phases avec plus de détails.

### **2.1 - Phase 1 : Recherche d'un cadre théorique**

Dans cette première phase, nous explorerons les approches qui pourraient nous aider à atteindre notre objectif.

Une fois que nous aurons sélectionné la meilleure approche, nous adapterons ses principes et paradigmes à l'objet 'jeu' en faisant, au besoin, une traduction des principaux concepts vers un modèle conceptuel et théorique sur lequel nous pourrions baser le design d'un jeu en phase 2 ainsi que l'analyse des données recueillies en phase 2 et 3.

### **2.2 - Phase 2 : Recherche par le design d'un jeu**

*NOTE : Les paragraphes suivants s'appuient lourdement sur la revue de littérature ayant été produite autour de la recherche par le design et ayant été co-publiée par le même designer-chercheur comme*

acte de conférence (Godin et Zahedi, 2014). Toutefois, la section contient toutes les références originales.

Nous croyons que la meilleure manière d'arriver à comprendre l'acte et la pratique du design est d'utiliser une approche de recherche par le design. Nous récolterons donc nos premières données lors de la conception d'un jeu, avec le modèle conceptuel et théorique construit en phase 1.

La recherche par le design est cependant au centre de quelques débats. Nous devons donc d'abord nous positionner parmi ceux-ci, puis discuter de l'impact de ce choix pour notre recherche.

### 2.2.1 - Positionnement

La recherche en design est, pour certains, une activité inconfortable. Entre autres, Sir Christopher Frayling souligne l'opposition de perspectives entre la recherche — qui se concentre sur le présent et le passé — et le design — qui se concentre sur le futur.

« En ce qui concerne les artistes, artisans et designers, le mot 'recherche' — le 'mot r' — semble parfois décrire une activité qui diffère significativement de leur pratique respective. L'insistance verbale<sup>52</sup> que l'on fait sur la première syllabe — le 're' — implique qu'on doit constamment revisiter les mêmes choses, alors que l'art, l'artisanat et le design sont évidemment orientés vers la nouveauté<sup>53</sup>. » (Frayling, 1993, p. 1)

Contrairement à Frayling, certains diront que tout acte de création ou de design est un acte de recherche, proposant de fait que le design ne doive pas se plier au paradigme de la recherche, mais plutôt l'inverse (Jonas, 2006).

Pourtant, on devra distinguer l'activité de création de celle de la recherche, ne serait-ce que pour expliciter le savoir, le communiquer ou l'enseigner. En recherche, même si notre approche implique une création ou un design, le développement d'un nouveau savoir demeure l'objectif du projet, contrairement aux autres activités de création et de design, au cours desquelles le développement d'un produit est l'objectif (Frayling, 1993).

---

<sup>52</sup> Notons que l'insistance verbale sur certaines parties du mot est propre à la langue anglaise, langue de la publication d'origine (voir traduction ci-dessous).

<sup>53</sup> Traduction libre de « *Where artists, craftspeople and designers are concerned, the word 'research' - the r word - sometimes seems to describe an activity which is a long way away from their respective practices. The spoken emphasis tends to be put on the first syllable -the re- as if research always involves going over old territory, while art, craft and design are of course concerned with the new* ».

### 2.2.1.1 - Brève description de la recherche par le design

À ce point-ci, plusieurs formes de recherche par le design peuvent être trouvées. Nous les discuterons brièvement, pour en adopter une qui nous guidera durant le projet. Ainsi nous pourrions mieux nous positionner et discuter de la recherche par le design — des points de vue ontologique, épistémologique et méthodologique — par rapport aux autres types de recherche en design.

#### 2.2.1.1.1 - La recherche ‘sur’, ‘pour’ et ‘par’ le design

Les termes ‘recherche par le design’ sont issus d’un texte de Sir Christopher John Frayling dans le *Royal College of Art Research Papers* (1993). Entre autres, Frayling y introduit l’idée de trois formes différentes d’interactions entre le domaine de la recherche et celui de l’art et du design : la recherche pour l’art et le design, la recherche sur l’art et le design et la recherche par l’art et le design<sup>54</sup>.

Diverses discussions à propos de la recherche en design, basées sur les réflexions de Frayling, ont été publiées. Parmi celles-ci, Alain Findeli, alors professeur à l’Université de Montréal, a redéfini les trois formes de recherche en design comme suit (1998, 2004) :

- La recherche sur le design contribue à une discipline scientifique portant sur l’étude du design et/ou sa pratique. Elle documente les objets, les phénomènes et l’histoire du design ;
- La recherche pour le design vise à aider, guider et développer la pratique du design. La recherche pour le design s’apparente à l’idée de la recherche et développement. Elle ne vise pas la production de connaissances pour les mêmes raisons que d’autres sciences ni la publication scientifique desdites connaissances produites ;
- Finalement, la recherche par le design, que Findeli voudra renommer ‘recherche-projet’, est la plus proche de la pratique professionnelle du design. Il s’agit d’une refonte de l’aspect design en une forme de recherche. Les designers-chercheurs qui utilisent la recherche par le design créent de nouveaux produits, expérimentent avec de nouveaux

---

<sup>54</sup> Dans le but de ne pas confondre le lecteur, nous éviterons ici de donner une description de chacune de ces formes d’interaction puisque, bien que les termes soient demeurés essentiellement les mêmes dans les nombreuses discussions qui ont porté sur le sujet depuis, les définitions, elles, ont été échangées d’une forme à l’autre.

matériaux, de nouveaux procédés, etc. La recherche par le design se distingue de la recherche pour le design à travers son objectif. En effet, même si la recherche pour le design vise la conception d'un produit, la recherche par le design cherche, quant à elle, la production et la validation de connaissance.

La dernière proposition de Findeli était, à l'époque de sa création, particulièrement importante puisqu'elle officialisait la validité (d'un point de vue académique) de la recherche par le design. Cette définition est d'ailleurs souvent citée dans la littérature (Jonas, 2006, 2007a, 2007b ; Koskinen, Zimmerman, Binder, Redstrom et Wensveen, 2011 ; Lécho-Hirt, 2010).

Comme la recherche pour le design et la recherche sur le design se basent sur des traditions de recherche bien établies dans d'autres disciplines, elles ont tôt fait de créer un consensus. Cela dit, la recherche par le design reste encore controversée.

#### 2.2.1.1.2 - Les multiples visages de la recherche par le design

On pourra trouver plusieurs formes de recherches par le design :

- A. La recherche menée par la pratique<sup>55</sup> (Chow, 2010 ; Till, Mottram et Rust, 2005), qui se définit comme un type de « recherche dans laquelle le professionnel et/ou les pratiques créatives de l'art, du design ou de l'architecture jouent un rôle instrumental dans l'enquête<sup>56</sup> » (Rust, Mottram et Till, 2007, p. 11) ;
- B. La recherche par le design constructif<sup>57</sup> est une forme de recherche dans laquelle « la construction prend une place centrale et devient le moyen-clé de la construction de connaissance<sup>58</sup> » (Koskinen et coll., 2011, p. 5) ;
- C. La recherche-crédation en design, sous le modèle creasearch, propose que « [l]'émergence des savoirs de la recherche-crédation prend donc la forme d'une heuristique, la production des artéfacts conduisant à interroger la question de recherche elle-même, qui émerge peu à peu au fur et à mesure de ses reformulations » (Lécho-Hirt, 2010, p. 76). Mais celle-ci se distingue par ses processus d'évaluation, qui s'inspirent de la critique artistique et

---

<sup>55</sup> Traduction libre de « *practice-led research* ».

<sup>56</sup> Traduction libre de « *research in which the professional and/or creative practices of art, design or architecture play an instrumental part in an inquiry* ».

<sup>57</sup> Traduction libre de « *constructive design research* ».

<sup>58</sup> Traduction libre de « *construction [...] takes center place and becomes the key means in constructing knowledge* ».

de la philosophie, lorsque Léchot-Hirt admet que «les critères d'originalité et de pertinence [puissent] supplanter celui de l'innovation » (Léchot-Hirt, 2010, p. 76) ;

- D. La recherche par le design inspirée de Frayling (1993) insiste sur le fait que la connaissance est incluse à l'intérieur de l'artéfact produit dans le projet de recherche ; quoique Bower précise que la manière de retrouver l'information peut s'avérer compliquée et incomplète (2012, p. 70) ;
- E. La recherche par le design, revisitée et redéfinie par Zimmerman, en tant que « processus de design itératif d'artéfacts qui permet une investigation créative des futurs potentiels<sup>59</sup> » (Zimmerman, Stolterman et Forlizzi, 2010, p. 313) ;
- F. La recherche-projet (Chow, 2010 ; Findeli, 1998, 2004 ; Findeli, Brouillet, Martin, Moineau et Tarrago, 2008 ; Findeli et Coste, 2007) est une recherche empirique, ancrée dans le projet de design, permettant d'observer autant le monde sur lequel porte le projet que les acteurs du projet. Celle-ci combine la réflexion en action et l'interprétation hors action pour aboutir à des conclusions utiles sur les plans théorique, professionnel et pédagogique (paraphrase de Findeli et Coste, 2007, p. 153) ;
- G. La recherche par le design selon Wolfgang Jonas discute d'une « structure générique d'apprentissage et de design dérivée de la pratique<sup>60</sup> » (2006, p. 7). Chow (2010), quant à lui, identifie l'essence de l'approche dans la citation suivante : « Le paradigme scientifique doit être ancré dans le paradigme de design : la recherche est guidée par la logique du processus de design, et le design est soutenu et aligné sur les phases de la recherche et de l'enquête scientifique<sup>61</sup> » (Jonas, 2007b, p. 1378). La vision de Jonas a été opérationnalisée dans un modèle agnostique de design qui sert aussi à situer la recherche par le design (Chow et Jonas, 2009 ; Jonas, Chow, Bredies et Vent, 2010).

À leur manière, ces auteurs visent tous un même objectif sous-jacent : établir les aspects de la recherche effectuée par le biais du processus de design et de son produit résultant. À vrai dire, il ne semble pas y avoir de contradiction fondamentale entre toutes ces visions (Chow,

---

<sup>59</sup> Traduction libre de « *the process of iteratively designing artifacts as a creative way of investigating what a potential future might be* ».

<sup>60</sup> Traduction libre de « *generic structure of learning / designing, which has been derived from practice* ».

<sup>61</sup> Traduction libre de « *The scientific paradigm has to be embedded into the design paradigm: research is guided through design process logic; and design is supported/driven by phases of scientific research and inquiry* ».

2010 ; Godin et Zahedi, 2014). Toutefois, il serait ambitieux, sinon naïf, de tenter de créer pour le présent document une théorie unificatrice de la recherche par le design.

#### **2.2.1.2 - Quelle forme utiliser pour notre projet ?**

Pour nous aider à choisir la meilleure vision, nous établirons les critères suivants :

- Des aspects ontologiques, épistémologiques et méthodologiques clairs qui correspondent aux ambitions du projet, c'est-à-dire que l'approche doit fournir une définition claire des points suivants : la réalité qu'elle tente de refléter, les standards de validation et les méthodes utilisées pour atteindre ces validations :
  - Nous rejetons ici la vision A, puisqu'elle discute principalement des méthodes et des rôles de chacun des intervenants (Chow, 2010), et donc pas des considérations ontologiques et épistémologiques liées à leur vision.
- Approche bien ancrée dans la discipline du design, au sens large :
  - Nous rejetons donc les visions B, C, et D puisqu'elles s'inspirent autant du design que de l'art, intégrant des pratiques souvent extérieures au processus de design ;
  - Nous rejetons également la vision E qui vise un type de design précis, dans ce cas-ci, le design d'interaction.

Restent donc la recherche-projet et la recherche par le design de Jonas. Nous opterons pour la définition de Jonas, puisqu'elle est bâtie sur la vision de Findeli, mais qu'elle offre une approche plus « opérationnalisée » (Jonas, 2006, p. 2).

De plus, la recherche par le design de Jonas utilise le design comme base de la production de connaissance, tandis que la recherche-projet le positionne davantage comme un partenaire. Dans notre projet, nous cherchons plutôt à produire de la connaissance à la manière du design (Chow, 2010), c'est-à-dire de manière évolutionniste (Jonas, 2007a).

La nature de notre projet de recherche visant justement à comprendre l'acte de design selon une perspective interne et complexe, la vision de Jonas nous semble donc plus appropriée.

Dans la prochaine section, nous expliciterons les postulats de la recherche par le design afin de fournir un protocole de notre projet. Nous avons tenté de nous concentrer sur les articles

faisant référence à ceux de Jonas ou de Findeli, mais cette stratégie a révélé quelques vides du point de vue théorique et celui de l'opérationnalisation méthodologique. Nous avons donc inclus d'autres références pour combler ces vides. Cela dit, nous incluons une courte discussion lorsque les sources utilisées sont autres que celles qui s'appuient sur la vision de Jonas ou de Findeli, dans le but d'aligner ces références à la vision sélectionnée.

### **2.2.2 - Postulats de la recherche par le design**

Avant de nous lancer dans l'aspect épistémologique de la recherche par le design, il nous apparaît important d'aborder son aspect ontologique, c'est-à-dire de mieux définir la nature de la réalité perceptible par cette approche qui positionne le design comme sa cueillette de données.

#### **2.2.2.1 - Aspects ontologiques et téléologique**

Dans cette section, nous allons utiliser le vocabulaire de Wolfgang Jonas (2006) pour deux concepts précis : la vérité et la réalité. Ce vocabulaire n'appartient ni ne se rapporte à la manière dont on utilise les termes éponymes dans d'autres disciplines (même sous l'aspect ontologique de celles-ci). Étant donné que la compréhension de la recherche par le design utilisée dans notre recherche est fortement inspirée des écrits de cet auteur, nous avons opté pour l'utilisation de ses concepts en employant les mêmes mots ; nous tenterons toutefois de les définir avec le plus de précision possible.

Selon Jonas, la recherche par le design ne concerne pas particulièrement le 'vrai', mais bien le 'réel'. Le 'vrai' fait référence à ce qui est recherché par les sciences dites 'dures' : une manière d'expliquer les phénomènes naturels qui existent en marge de l'action humaine. Le 'réel', quant à lui, s'inquiète justement de l'intentionnalité et de l'action humaine, ainsi que des conséquences de celles-ci. Le 'réel' embrasse la complexité du monde, de la fabrication à la réception de tout ce qui est créé. En quelque sorte, cette dichotomie entre 'réel' et 'vrai' recoupe la cause et le motif (respectivement : ce qui s'explique et ce qui se comprend) de Ricœur (1986) tels que nous les avons explorés plus haut (voir page 23).

Entre ces deux extrêmes, on trouve aussi l''idéal'. Celui-ci tient du monde des valeurs, de l'imagination, du 'ce qui devrait être'. En quelque sorte, si la 'vérité' concerne le monde naturel sans l'impact de l'humain, l''idéal' concerne quant à lui le monde de l'humain sans les restrictions de la nature ; le 'réel' serait à la rencontre des deux.

Jonas (2006) propose un modèle qui donne un aperçu de la manière dont les designers font la transition entre ces deux pôles (le vrai et le réel). Le modèle est inspiré de Nelson et Stolterman (2003), mais pourrait également faire référence à la plupart des approches et modèles à trois parties (p.ex.: Jones, 1980 ; Lawson, 1972) :

- A. Analyse : comment sont les choses actuellement ? Les faits, la vérité ;
- B. Projection : comment les choses pourraient-elles être ? La norme, l'idéal ;
- C. Synthèse : comment les choses seront-elles ? Le particulier, la réalité.

C'est justement lorsqu'on atteint cette phase de synthèse que le design, une action motivée et humaine, met la situation existante en mouvement. En effet, le design a déjà été décrit comme une discipline partageant des liens avec l'évolution (Hybs et Gero, 1992), et Jonas l'apparente à la théorie de l'autopoïèse. Selon cette théorie, les transformations qui s'opèrent sont « le résultat d'un changement généré de l'intérieur<sup>62</sup> » (Jonas, 2007b, p. 1366). L'adaptation et la sélection ne seraient donc pas déclenchées par des forces extérieures, mais par la « coévolution de systèmes indépendants<sup>63</sup> » (Jonas, 2007b, p. 1367). Il n'est jamais clairement dit à quelle échelle la proposition place les éléments du processus de design. Toutefois, Jonas précise que le design affecte la phase 'variation' du processus de variation—sélection—restabilisation. L'introduction du produit serait donc la cause d'un mouvement dans un système indépendant, qui s'engage dans un processus adaptatif.

Cette compréhension positionne donc le monde, ici le marché, comme un « système ouvert » (Morin, 2005 [1990], p. 29), prêt à recevoir et se réorganiser en réaction à l'introduction du produit. L'autre système indépendant qui évolue serait donc l'entité, fort probablement une entreprise<sup>64</sup>, qui introduit le produit et qui « s'auto-éco-organise sur son marché » (Morin, 2005 [1990], p. 119). Morin précise que l'entreprise et son marché sont des organisations vivantes, elles ne sont donc pas simplement organisées, elles s'auto-organisent. Ceci implique également qu'elles sont sujettes à l'entropie, c'est-à-dire qu'elles sont avides de renouvellement lorsque

---

<sup>62</sup> Traduction libre de « *the result of internally generated change* ».

<sup>63</sup> Traduction libre de « *co-evolution of independent systems* ».

<sup>64</sup> Comme nous le verrons au chapitre 5, pour les besoins de cette thèse, les concepts de designer et d'entreprise seront utilisés de manière presque interchangeable, au sens où ils partagent souvent le même rôle, par exemple, ici, celui d'introduire le produit dans le marché.



leurs parties dépérissent, se donnant l'un à l'autre, étant leur environnement respectif, « un rôle co-organisateur » (Morin, 2005 [1990], p. 46). Le produit qui est introduit est donc le fruit de cette co-organisation, mais aussi la source de la variation qui entraînera le besoin de renouvellement, puis l'introduction d'un prochain produit. Nous avons déjà rapporté les postulats téléologiques du design lors de sa définition au chapitre 1<sup>65</sup>. Le renouvellement dont nous discutons au dernier paragraphe aura donc pour objectifs de « changer des situations existantes en des situations préférées<sup>66</sup> » (Simon, 1996 [1969], p. 111) ou « améliorer la 'qualité de vie'<sup>67</sup> » (Jonas, 2007b, p. 1363). Cet aspect est volontairement vague, étant donné que le design, comme le projet, « résulte de la détermination d'une solution singulière » (Boutinet, 2011, p. 82) à des situations uniques ou à des problèmes pernicieux. On comprend les solutions en fonction du problème (ou de l'opportunité) que le designer aura établi<sup>68</sup> pour le projet.

Même si ces intentions sont intrinsèques à la fois au design et à la recherche par le design, il est utile de préciser qu'on ne peut jamais véritablement prédire la situation qui aboutira à l'issue du processus.

En effet, bien que Findeli propose que le design cause une transition « état 1 du système > intervention > état 2 du système<sup>69</sup> » (Findeli, 1994), Jonas suggère plutôt que l'« état 2 devrait être appelée 2', laissant l'étiquette 2 pour l'état qui serait véritablement obtenu dans le futur et qui ne peut pas être déterminé d'avance<sup>70</sup> » (Jonas, 2007a, p. 200).

Ainsi, le 'réel' qui préoccupe la recherche par le design transcende l'enquête visant à décrire 'comment les choses sont', comme c'est le cas pour la plupart des sciences. Toutefois, ladite recherche par le design existe également en marge de la question 'comment les choses devraient être', qui préoccupe certaines branches des sciences humaines et de la philosophie. Nous écrivons 'en marge' de cette question, puisqu'il est évident que le 'comment les choses devraient être' fait partie du raisonnement de la recherche par le design, mais n'en est pas son ultime objectif. La recherche par le design se concentre plutôt sur le 'comment les choses

---

<sup>65</sup> Voir la section sur la définition du design, commençant à la page 5.

<sup>66</sup> Traduction libre de « *changing existing situations into preferred ones* ».

<sup>67</sup> Traduction libre de « *improving 'quality of life'* ».

<sup>68</sup> Nous faisons référence ici au concept de "problem-setting" popularisé par Donald Schön (1983).

<sup>69</sup> Traduction libre de : « *state 1 of the system > intervention > state 2 of the system* ».

<sup>70</sup> Traduction libre de : « *state 2 should better be labelled 2', leaving 2 for the actual future state, which cannot be determined* ».

seront', embrassant à la fois la nature plastique et indéterminée de la réalité et la nature opératoire du projet.

Dans cette optique, la recherche par le design vise plutôt à comprendre la nature de l'adaptation causée par les actes itératifs de design, et à les mettre en relation avec le processus lui-même, incluant, comme on le verra ci-dessous, l'espace imaginaire et la projection nécessaire à la discipline. Cette perception du design vient d'ailleurs soutenir notre intuition qu'il est possible, ou mieux, qu'il est de l'essence du travail de designer de prédire, tenter de prévoir et contrôler les processus d'utilisation du produit qui sera conçu (voir notre section sur la problématique à la page 4).

Cette vision du design vient d'ailleurs enrichir notre définition du design de jeu<sup>71</sup> :

*Pratiquer le projet en design de jeu, c'est s'engager dans un processus créatif et innovant de communication avec l'équipe de développement, de création, de définition, de coordination de l'évolution de la méthodologie et du contexte inespéré du jeu, et **de prédiction de l'adaptation d'une situation à améliorer** par le jeu. Celui-ci s'incarne dans un système qui évoque une caricature ou une transformation de la réalité, et qui est basé sur des règles qui créent des conflits. Le jeu est conçu en réaction à une opportunité d'épanouissement humain. Le désir d'un épanouissement humain motive d'ailleurs le joueur à adopter une attitude ludique, qui lui permettra de produire un sens pour l'épanouissement promis et de s'engager dans le système. Dans celui-ci, le joueur utilisera ses connaissances, croyances et désirs pour guider son raisonnement pratique, qui valide les désirs du joueur. Les intentions issues du raisonnement engendreront des comportements qui mènent à des résultats variables et quantifiables auxquels le joueur est attaché. Cela engendrera une expérience qui contribue à l'épanouissement humain.*

#### 2.2.2.2 - Aspects épistémologiques

Forts de notre meilleure compréhension de la réalité perceptible au moyen de la recherche par le design, nous pouvons maintenant établir ce que nous pouvons apprendre de cette réalité et comment.

Nigel Cross propose depuis longtemps l'existence de « façons de savoir propres au design<sup>72</sup> » (Cross, 1982, 2010, 2011), en marge de la production de connaissance de l'art et de la science (Jonas, 2007a). Cross n'explicite jamais ce que sont ces façons de savoir, mais spécifie qu'elles sont encodées dans la manière dont les designers s'attaquent à des problèmes

---

<sup>71</sup> Une représentation modélisée de cette définition est offerte en annexe.

<sup>72</sup> Traduction libre de : « *designerly ways of knowing* ».

pernicieux, ont un mode de réflexion constructif et orienté vers les solutions et peuvent utiliser, transformer, lire et inscrire des prérequis abstraits en objets concrets (Cross, 1982).

Jonas proposera cependant qu'il n'y ait « pas de besoin pour une manière spécifique de savoir en design<sup>73</sup> », car « l'épistémologie évolutionniste explique la production et reproduction constante d'artéfacts et de savoir du design et de la science<sup>74</sup> ».

Mais qu'est-ce que l'épistémologie évolutionniste ?

#### 2.2.2.2.1 - Une épistémologie évolutionniste

La situation qui est présentée au designer en début de projet n'implique pas de problème prédéfini (Jonas, 2007a). Le problème doit céder sa place au processus, dans lequel le designer est un « système auto-organisateur<sup>75</sup> » (Jonas, 2007a, p. 193) qui observe l'évolution du produit, mais s'observe aussi lui-même en train d'observer cette évolution.

Jonas invoque aussi l'action circulaire de Dewey et la pratique réflexive de Schön pour expliquer la manière dont le savoir est produit par le design dans l'acte de design, qui confronte l'intention à la réalité. Selon Jonas, lorsque le designer obtient une rétroaction de la situation, il évalue cette réponse — est-ce que l'action fonctionne comme prévu ? pourquoi ? — et réajuste ensuite ses actions en fonction du savoir obtenu. Le savoir ainsi produit est bien sûr pertinent, mais fatalement éphémère : « les actes de design sont des interventions temporelles à l'intérieur d'un processus évolutionniste<sup>76</sup> » (Jonas, 2007a).

Le besoin d'une recherche par le design provient du principe que « la recherche scientifique est incapable de reconnaître les implications de l'acte dans un espace imaginaire ou un espace de projection<sup>77 78</sup> » (Jonas, 2007a). Cela implique que la recherche scientifique pourra

---

<sup>73</sup> Traduction libre de : « *There is no need for any specific nature of knowing in design* ».

<sup>74</sup> Traduction libre de : « *Evolutionary epistemology explains the ongoing production and re-production of both artefacts and knowledge, finally of design and science* ».

<sup>75</sup> Traduction libre de : « *self-organising system* ».

<sup>76</sup> Traduction libre de « *designs are temporal interventions into evolutionary processes* ».

<sup>77</sup> Traduction libre de « *scientific research is unable fully to recognize the implications of acting in a space of imagination and projection* ».

<sup>78</sup> Jonas reprend ici les « *inputs* » des types d'enquête de Nelson et Stolterman (2003, p. 40-41). L'imagination est la contribution menant au réel, tandis que l'inspiration mène à l'idéal. Nelson et Stolterman, proposent que la combinaison des enquêtes menant au réel, à l'idéal et au vrai (l'observation mène au vrai) forme l'enquête menant au design.

seulement gérer les observations et non l'aspect de création, plus abstrait et fondamentalement mental, du projet de design.

Pourtant, pour obtenir de la connaissance par le design, c'est-à-dire d'une manière propre au design ou de façon évolutionniste, on doit accepter que « la base de savoir doit être complétée par une base de non-savoir et par la compétence de gérer ce non-savoir<sup>79</sup> » (Jonas, 2007a, p. 202, citant Willke, 2002). En des termes plus simples, les savoirs que nous pouvons posséder ne sont pas suffisants pour répondre aux questions propres au design. Ils doivent donc être utilisés en combinaison avec d'autres bases moins certaines, comme, par exemple, le probable et le préférable, pour pouvoir agir.

Face à cette nécessité, Jonas (2007a) suggère que nous nous tournions, pour les aspects épistémologiques de cette approche, vers la recherche-action et la théorie ancrée, puisque « ces deux approches admettent l'implication du chercheur et l'émergence de théories depuis les données, contrastant avec le concept classique de la construction de théories basée sur la vérification d'hypothèse<sup>80</sup> » (Jonas, 2007a, p. 192). Bien que Jonas, comme Findeli (1998), propose de s'inspirer de ces approches pour valider les connaissances produites, notons qu'aucun des deux auteurs n'entre cependant dans le vif du sujet, nous laissant sans critères ni méthodes d'évaluation.

Nous avons exploré d'autres sources en recherche-action et en théorie ancrée, pour leur emprunter des critères opérationnalisables pour la recherche par le design, et en avons identifié quatre qui nous semblent particulièrement pertinents : la recouvrabilité, la complémentarité, la sensibilité théorique et la validité apparente<sup>81</sup>. Nous en discuterons dans les sections qui suivent.

---

<sup>79</sup> Traduction libre de « *The 'knowledge base position' needs to be complemented by the 'unknowledge base position' or by the competencies to deal with not-knowing* ».

<sup>80</sup> Traduction libre de « *both approaches admit the involvement of the researcher as well as the emergence of theories from empirical data, in contrast to the traditional concept of theory-building as the verification of previously formulated hypotheses* ».

<sup>81</sup> Les deux derniers concepts (sensibilité théorique et validité apparente) nous semblent difficiles à opérationnaliser comme critères objectifs, mais seront tout de même discutés dans la thèse.

#### 2.2.2.2.2 - Recouvrabilité

Tout comme pour la recherche-action, la validité d'une recherche par le design ne peut être évaluée par la reproductibilité des résultats, puisque la réalité affectée par la recherche sera pour toujours changée — et le terrain utilisé ne pourra pas non plus être reproduit ou retrouvé ailleurs. La recherche-action, toutefois, possède son propre critère de validité pour compenser la reproductibilité : la recouvrabilité. Cela signifie que le chercheur doit veiller à ce que « le processus soit récupérable par qui que ce soit souhaitant soumettre la recherche à un examen critique<sup>82</sup> » (McNiff, 2013, p. 18).

De façon similaire, mais discutant plus spécifiquement de recherche par le design, Michael A. R. Biggs et Daniela Büchler lient la rigueur du processus à sa validité : « Nous disons que le processus est rigoureux et que, en tant que tel, celui-ci valide les conclusions tirées des résultats obtenus<sup>83</sup> ». Ils déclarent ensuite que « la rigueur en recherche est la force de la chaîne de raisonnement, et l'on devra juger de celle-ci dans le contexte de la question posée et de la réponse obtenue<sup>84</sup> » (2007, p. 69). L'idée de la recouvrabilité permet donc ici d'atteindre, à nouveau, la validité.

La recouvrabilité nous semble particulièrement pertinente dans le cadre de notre projet. Tout d'abord, les actes de design et les solutions choisies sont toujours et essentiellement contestables, c'est-à-dire qu'ils pourraient toujours être autres que ce qu'ils sont (Buchanan, 1995 ; Redström, 2006). Ensuite, selon une épistémologie évolutionniste, la connaissance est engendrée par la confrontation de la solution planifiée avec le réel (et ce dernier s'en trouve changé à jamais) (Jonas, 2007a). Ces aspects rejoignent donc les attributs d'unicité et de modification irréversible du contexte propre aux recherches-actions.

Ainsi, comme pour la recherche-action, l'impossibilité de valider un projet par la reproductibilité pourra être compensée par une attention particulière portée à la recouvrabilité.

---

<sup>82</sup> Traduction libre de « *the process is recoverable by anyone interested in subjecting the research to critical scrutiny* ».

<sup>83</sup> Traduction libre de « *We say the process was rigorous, and therefore validates the claims of the outcome* ».

<sup>84</sup> Traduction libre de « *rigor in research is the strength of the chain of reasoning, and that has to be judged in the context of the question and the answer* ».

#### 2.2.2.2.3 - Complémentarité

Une autre approche, inspirée de la recherche-action, est simplement l'addition de méthodes pour combler les potentielles faiblesses — d'un point de vue scientifique — de celle-ci. Chiasson et ses collaborateurs (2009) proposent deux ensembles d'attributs combinatoires<sup>85</sup>, dont l'un fait justement état des types d'assemblage de méthodes :

- Approche dominante : des méthodes qualitatives ou quantitatives sont utilisées pour confirmer les données recueillies durant la recherche-action. Ces activités de recherches complémentaires peuvent faire partie du même projet ou s'inscrire dans un programme de recherche plus large.
- Approche séquentielle : une recherche-action est conçue pour valider que l'utilisation des données recueillies par d'autres méthodes en contexte de pratique est adéquate.

L'approche dominante nous semble pertinente pour notre projet. Elle pourra confirmer, à l'aide d'une collecte de données qualitatives faite directement auprès de participants, que l'aspect 'design persuasif' parvient bel et bien à ses ambitions (donc que l'état 2' [le résultat prévu] équivaut bien à l'état 2 [le résultat réel]).

#### 2.2.2.2.4 - Sensibilité théorique

Pour s'assurer de la validité de sa recherche, le chercheur doit cultiver sa sensibilité théorique. Celle-ci est définie comme « l'habileté du chercheur à utiliser ses expériences personnelles et professionnelles, ainsi que la littérature, pour percevoir dans une situation de recherche et dans les données un nouveau potentiel à exploiter pour développer des théories<sup>86</sup> » (Strauss & Corbin, 1990, cité par Hall et Callery, 2001, p. 263). Plus simplement, il s'agit pour

---

<sup>85</sup> Chiasson et coll. n'utilisent pas les termes 'attributs combinatoires', mais séparent simplement les deux sortes de complémentarités en sections (une section sur la complémentarité de l'aspect recherche et de l'aspect pratique, l'autre section sur la complémentarité entre les méthodes de la recherche-action et des méthodes provenant d'autres types de recherche). L'article ne dit pas clairement si chaque projet correspond à un élément de chaque section, ou si le projet doit choisir une des options parmi les deux sections. Néanmoins, les concepts qui sont présentés ici sont ceux qui impliquent la complémentarité des méthodes.

<sup>86</sup> Traduction libre de « *the investigator's ability to use personal and professional experiences and the literature to see the research situation and data in new ways and exploit the potential of the data for developing theory.* »

le chercheur d'« être en phase avec la signification des données<sup>87</sup> » (Corbin et Strauss, 2014, p. nd)<sup>88</sup>. Cette sensibilité impose « une réorientation mentale, passant de la description à la signification<sup>89</sup> » (Corbin et Strauss, 2014, p. nd) qui « grandit avec l'exposition du chercheur aux données<sup>90</sup> » (Corbin et Strauss, 2014, p. nd).

Le concept en lui-même est toutefois délicat à reconnaître, à évaluer ou même à mettre en place. Hall et Callery (2001) proposent d'utiliser la réflexivité pour mettre la sensibilité théorique en contexte et l'explicitier. La réflexivité est une manière d'énoncer la relation avec les participants et les présomptions théoriques : « dans un paradigme post-positiviste, l'objectivité peut être établie en dévoilant ses prédispositions pour que le lecteur puisse ajuster les interprétations proposées de manière appropriée. [...] La validité des résultats rapportés est augmentée lorsque les chercheurs peuvent décider à quel point leurs conclusions reflètent leurs qualités personnelles<sup>91</sup> » (Hall et Callery, 2001, p. 263, citant, respectivement Guba, 1990 en première partie et Silverman, 1998, en deuxième).

On peut aussi accroître la validité et s'assurer de sortir de ses présomptions en partageant ses données et résultats avec d'autres chercheurs (Hall et Callery, 2001). Le chercheur peut en effet organiser un 'entretien de validation en groupe'<sup>92</sup>, dans lequel « les participants travaillent de manière déductive avec le chercheur qui leur demandera si l'analyse revêt un sens aux yeux de ces premiers, tentant d'établir leur accord ou leur désaccord, et également si le modèle théorique émergent de ces analyses correspond à leurs expériences respectives<sup>93</sup> » (Morse,

---

<sup>87</sup> Traduction libre de « *being more in tune to the meaning of data* ».

<sup>88</sup> Le numéro de page n'est pas disponible dans la version électronique.

<sup>89</sup> Traduction libre de « *a mental shift from description to conceptualization* ».

<sup>90</sup> Traduction libre de « *grows with the exposure to data* ».

<sup>91</sup> Deux commentaires sont ici utiles. Tout d'abord, ces phrases sont une traduction libre de « *with a post-positivist paradigm, objectivity can be addressed by coming clean about predispositions so that readers can adjust proffered interpretations in appropriate ways. [...] The validity of reported results is enhanced when scholars can decide the extent to which the findings reflect the personal qualities of the researcher* » Ensuite, Hall et Callery affirment que la théorie ancrée et le post-positivisme vont de paire : « *grounded theory was developed to provide a basis for predicting cause and effect relationships within the postpositivist paradigm* » (2001, p. 257).

<sup>92</sup> Traduction libre de « *group validation interview* ».

<sup>93</sup> Traduction libre de « *participants are working deductively, and the researcher will be asking if the analysis 'makes sense to them' and seeking agreement/disagreement, asking participants to look for a match between their experiences and the emerging theoretical model* ».

Notons que les 'participants' mentionnés ici sont d'autres chercheurs et non les participants ayant permis la collecte de données.

2007, p. 241). La nature même du processus doctoral forçant ce type d'activité entre le designer-chercheur et les directeurs de thèse, la réflexivité se trouve intégrée au processus par défaut. Évidemment, ceci n'implique pas qu'aucun effort de réflexivité ne sera fait, mais plutôt que nous n'inclurons pas de référence à cet effort dans la rédaction de la thèse.

#### 2.2.2.2.5 - *Validité apparente*

La validité apparente<sup>94</sup> est définie comme « le degré auquel les concepts utilisés sont des interprétations significatives pour les données que l'on examine<sup>95</sup> » (Dey, 2007, p. 177). Le terme ne semble pas être très commun, bien qu'il soit souvent au centre des préoccupations des chercheurs utilisant l'approche (Dey, 2007), comme s'il s'agissait d'une forme de validité implicite à la théorie ancrée que personne n'a cru bon de nommer.

Si la sensibilité, la réflexivité et la validité apparente sont au cœur de la particularité de la théorie ancrée, il demeure important de considérer l'alignement des résultats avec les connaissances déjà établies. Bien sûr, « les nouvelles interprétations n'ont pas besoin d'être cohérentes avec le savoir établi, mais les dissonances devraient être des occasions de réflexion et d'investigation ultérieures<sup>96</sup> » (Dey, 2007, p. 177).

#### 2.2.2.2.6 - *Conclusion de l'aspect épistémologique*

Nous utiliserons ces concepts dans la phase de recherche par le design du projet afin d'intégrer les espaces imaginaires et les projections du processus de design dans les données recueillies — ce qui aura également pour but d'assurer la recouvrabilité complète du processus.

Cette utilisation répondra à notre objectif de comprendre la nature de l'adaptation des systèmes entourant le jeu à la suite des interventions itératives du designer-chercheur, et en complément, aux tests utilisateur qui se feront dans la prochaine phase.

La création et l'analyse se feront en fonction d'un cadre théorique déjà établi par le même designer-chercheur. Ainsi, nous augmenterons l'exposition et la familiarité du designer-

---

<sup>94</sup> Traduction libre de « *face validity* ».

<sup>95</sup> Traduction libre de « *the degree to which the concepts we use are meaningful ways of interpreting the data that we investigate* ».

<sup>96</sup> Traduction libre de « *New interpretations need not be consistent with established knowledge, but any inconsistency is an occasion for further reflection and investigation* ».



chercheur aux données, bonifiant sa sensibilité théorique. De plus, l'utilisation du cadre théorique assurera une plus grande validité apparente.

### **2.2.2.3 - Aspects méthodologiques**

#### *2.2.2.3.1 - MAPS et le Generic Process Model*

L'aspect méthodologique de la recherche par le design, dans la vision de Jonas, est basé sur une volonté de rendre le processus de design explicite et systématique tout en conservant sa flexibilité. Jonas développe alors, au *Telekom Innovation Laboratories*, l'outil MAPS.

MAPS, un acronyme de *Matching Analysis Projection Synthesis*, est basé sur modèle de design nommé le '*generic process model*', dans lequel l'utilisateur peut remplir une matrice, nommée la *Toolbox*, croisant un axe de microprocessus (recherche, analyse, synthèse, réalisation) avec un axe de domaine (le vrai, l'idéal, le réel) et auquel on ajoute un domaine de communication pour conclure le processus. Ainsi, les bases de la planification du design sont toutes abordées de manière très explicite, prêtes à être utilisées pour la recherche (Hugentobler, Jonas et Rahe, 2004).

L'outil MAPS lui-même inclut plus de facteurs et a été transformé en base de données en ligne pour définir les projets, les planifier sur un diagramme de Gantt et même consulter un répertoire de méthodes et de concepts pertinents (Jonas et coll., 2010).

Évidemment, les outils proposés sont fort pertinents pour la réflexion sur le projet, mais nous croyons que les données qui y sont récoltées seront probablement trop limitées pour permettre une compréhension adéquate du processus de design en tant que tel.

#### *2.2.2.3.2 - Journal de bord*

La méthode qui nous semble la plus appropriée pour recueillir de l'information sur le processus de design tel que nous l'utiliserons est le journal de bord (Savoie-Zajc, 2009), car il correspond à plusieurs critères de validation énumérés ci-dessous :

- Recouvrabilité : Le journal de bord « aidera le chercheur à produire une recherche qui satisfait aux critères de validation interne : il sera en mesure de reconstituer, à l'aide de ce document, le raisonnement qui l'a conduit à prendre certaines décisions d'ordres méthodologiques » (p. 130) ;

- Sensibilité théorique : Le journal de bord « constitue la ‘mémoire vive’ de la recherche de telle sorte qu’une fois la phase de terrain terminée, le chercheur, en relisant son journal de bord, pourra y retrouver l’atmosphère, les réflexions que cette compréhension grandissante a pu créer chez lui » (p. 130).

Les données recueillies avec le journal de bord seront complétées par d’autres, récoltées grâce à une sélection de méthodes qualitatives, telle qu’elle a été évoquée dans la discussion sur l’axe de la complémentarité plus haut (voir page 47).

Savoie-Zajc (2009) propose quatre types d’entrées pour le journal (notes de site, notes personnelles, notes méthodologiques et notes théoriques), mais reste succincte sur leur mise en application. Nous invoquerons donc le journal réflexif (Malins et Gray, 2013) pour combler les vides laissés.

Le journal réflexif est discuté pour la recherche dans le domaine des arts et du design. Il est justement conçu pour s’adapter au savoir de la pratique dans ces domaines : « Le ‘savoir’ de la pratique professionnelle est dynamique et exige une méthode de collecte de données qui capturera ce dynamisme ; celle-ci devra donc être flexible, adaptable, permettre l’improvisation et la réflexion<sup>97</sup> » (Malins et Gray, 2013, p. 59) ; il s’aligne donc bien avec les conjectures déjà énumérées dans ce document.

Le journal réflexif peut contenir les informations suivantes, selon la nature du projet de recherche (toutes issues de Malins et Gray, 2013) :

- Informations factuelles sur les éléments utilisés dans le design (matériaux, etc.) ;
- Descriptions des événements et discussions (actes posés, événements imprévus, sensations inattendues, etc.) ;
- Documentation du progrès du projet (succès, échecs, étapes complétées, discussion portant sur la documentation des procédures, la cadence du travail, état d’esprit ou conjecture imprévue qui limitent ou aident le projet) ;

---

<sup>97</sup> Traduction libre de « *‘Knowing’ about professional practice is dynamic and demands a complementary method of capturing that dynamism which is flexible, responsive, improvisational, reflexive* ».

- Enregistrement de tout type de réflexion (réflexions ‘en’, ‘sur’ et ‘pour’ l’action, déclaration des intentions et des projections, identification et justification des prochaines étapes) ;
- Évaluation des forces et des faiblesses des solutions choisies, des conseils que l’on pourrait offrir à quelqu’un d’autre et l’identification de nouvelles questions ;
- Création d’un répertoire de référence et d’influence provenant d’autres artistes ou designers.

Ces informations devront être enregistrées clairement pour permettre une gestion efficace en fin de projet (Malins et Gray, 2013, p. 86). Les entrées passeront ensuite par trois étapes (Malins et Gray, 2013, citant Miles et Huberman, 1994) : la « réduction des données<sup>98</sup> » tout d’abord, c’est-à-dire la gestion des entrées en les classant, les codant et les filtrant pour simplifier l’analyse. Ensuite, les données seront cataloguées et codées, puis on identifiera les schèmes et les thèmes récurrents, pour discuter enfin des relations entre ces codes et d’autres concepts pertinents.

## 2.3 - Phase 3 : Recherche qualitative

Comme il a été suggéré plus haut (voir page 47), l’utilisation de méthodes complémentaires peut renforcer la validité des résultats. Ceci émerge du fait que, en recherche-action comme en recherche par le design, une seule source de données est analysable et l’expérience ne peut pas être reconduite en s’attendant aux mêmes résultats.

Discutant des méthodes qualitatives dans le contexte de la validation d’hypothèse, Kelle propose que ladite validation ait besoin d’un test indépendant des données originales : « la condition préalable du test indépendant est qu’une hypothèse doit être testée avec un matériel empirique différent de celui sur lequel cette hypothèse s’est développée<sup>99</sup> » (2004, p. 455). Ainsi, même si la recherche par le design nous permet d’arriver, légitimement, à certaines conclusions, on ne pourra les valider que si ces conclusions sont comparées aux conclusions d’une recherche complémentaire et indépendante.

---

<sup>98</sup> Traduction libre de : « *data reduction* ».

<sup>99</sup> Traduction libre de « *the prerequisite of independent testing requires that a hypothesis is tested with the empirical material different from which it is developed* ».

Nous pourrions, avec la recherche par le design en phase 2, comprendre, d'un point de vue interne à la conception, les avantages et inconvénients de l'approche choisie en phase 1. Conduire une étude indépendante et complémentaire nous permettra de valider les conclusions de la phase 2 et, de fait, de comparer l'état 2' (celui visé par notre design) avec l'état 2 (la situation réelle sur laquelle aboutira l'utilisation du produit).

Ainsi, nous organiserons des séances de jeu, utilisant le jeu conçu en phase 2, pour comprendre les effets du jeu sur l'expérience des joueurs. Nous utiliserons une combinaison d'observation puis de groupe de discussion pour, respectivement, obtenir des données sur leur comportement en jeu, puis compléter notre perception des comportements et comprendre l'expérience ressentie.

Cette partie de la recherche a été approuvée par le Comité plurifacultaire d'éthique de la recherche de l'Université de Montréal (numéro de certificat : CPER-18-032-D)

### **2.3.1 - Observation**

L'observation consiste principalement à intégrer une situation pour y observer sa population. On la définira ainsi : « être à l'intérieur et autour d'un contexte social actif dans le but de faire une analyse qualitative de ce contexte<sup>100</sup> » (Laperrière, 2009, p. 316, citant Lofland en note de bas de page 12). On observe donc une situation « avec l'intention de répondre à quelque question théorique à propos de la nature d'un comportement ou d'une organisation sociale<sup>101</sup> » (Angrosino, 2007, p. 54).

Bien que ces définitions décrivent de manière simple le rôle et les objectifs de l'observation, d'autres détails doivent être considérés lorsqu'on planifie l'utilisation de cette méthode. De ces détails font partie les suivants : (1) le choix du terrain, (2) le rôle du chercheur et (3) la structure de la cueillette de données.

Ces options vont maintenant être discutées.

---

<sup>100</sup> Traduction libre de « *being in and around an ongoing social setting for the purpose of making a qualitative analysis of that setting* ».

<sup>101</sup> Traduction libre de « *with the intention of responding to some theoretical question about the nature of behavior or social organization* ».

### **2.3.1.1 - Choix du terrain**

Le terrain est choisi en fonction de sa pertinence sociale et théorique, donc il doit s'amarrer à la problématique du projet (Clow et James, 2014).

Ce terrain pourra être naturel ou artificiel<sup>102</sup>. Un terrain naturel, là où le contexte social existe déjà ou apparaît de lui-même, permet de faire l'observation de réactions plus spontanées, mais n'offre pas beaucoup de contrôle au chercheur ; le participant pourrait être distrait par des facteurs non planifiés appartenant naturellement au contexte, tandis que le comportement à observer pourrait tarder à apparaître. Le terrain artificiel, quant à lui, est créé de toutes pièces pour favoriser l'apparition du contexte social visé. Ce type de terrain offre beaucoup de contrôle au chercheur, mais les participants agiront en fonction du fait qu'ils sont observés.

Dans notre projet, l'activité sera bien entendu provoquée, autant de fois que nous le jugerons nécessaire, dans un lieu que nous offrirons aux participants (on pourra aussi, au besoin, se déplacer vers leur lieu de jeu habituel).

Le terrain sera donc artificiel.

### **2.3.1.2 - Rôle du chercheur**

#### *2.3.1.2.1 - Dissimulation*

Dissimuler la recherche, donc ne pas avouer à la population qu'elle est observée, offre des données plus riches et proches du déroulement naturel des activités de la population, mais pose également des problèmes éthiques et techniques, liés à l'enregistrement sans permission des données (Brewer, 2003 ; Laperrière, 2009).

À l'inverse, l'observation ouverte causera probablement une modification du comportement des membres de la population, rendant moins naturel le déroulement de ses activités. Cette observation évite cependant tous problèmes techniques ou éthiques (Laperrière, 2009). Lorsque l'observation est avouée aux participants, il est nécessaire d'établir un lien de confiance complet, en les avertissant de tous les aspects de la recherche :

« La présentation de la recherche aux participants observés doit comprendre ses objectifs, son organisation, ses étapes et sa durée prévue, ses commanditaires, les sous-groupes qu'elle touche et la disponibilité qu'elle exigera des répondants. Cette présentation devra

---

<sup>102</sup> Clow et James utilisent le terme « *contrived* » pour signifier 'artificiel'.

être à la fois exhaustive, claire, véridique et neutre ; de plus, elle doit montrer comment la recherche servira les intérêts des observés et leur garantira l'anonymat. » (Laperrière, 2009, p. 322).

Si l'on révèle exactement les objectifs de la recherche, nous croyons possible que les joueurs modifient leur façon de jouer en fonction de ces objectifs.

Toutefois, il est évident qu'il sera difficile, et peu utile, de provoquer les séances de jeu sans avouer l'existence de l'observation aux joueurs. De plus, nous croyons qu'il est possible de tirer profit du niveau d'engagement que propose l'activité ludique pour faire 'oublier' aux joueurs qu'ils sont observés, surtout s'ils croient que l'objectif de l'observation est justement de comprendre leur façon naturelle de jouer.

Nous opterons donc pour une observation ouverte, mais les hypothèses et l'objectif du projet de recherche ne seront divulgués qu'à l'issue de l'observation et du groupe de discussion, dans le but de ne pas influencer le comportement des joueurs. Les participants seront donc avertis que leur manière de jouer est observée par le chercheur.

#### *2.3.1.2.2 - Niveau de participation*

Durant sa recherche, le chercheur peut opter pour l'un des deux niveaux de participation dans la population : l'observation non participante et l'observation participante (Handley, 2008) :

- L'observation non participante n'implique aucune intégration de la population, sinon la présence physique du chercheur parmi eux ;
- L'observation participante, dans laquelle le chercheur intègre la population et y tient un rôle. Les liens de confiance tissés avec les participants peuvent augmenter la qualité des données recueillies et minimiser les chances d'enregistrement d'informations erronées ou fausses, causées par l'envie des participants de bien paraître. Évidemment, le tissage de ces liens demandera une présence relativement longue à l'intérieur de la population (Jorgensen, 1989, citant Johnson, 1975).

Les participants seront avertis qu'il s'agit d'un projet de recherche. Aussi, nous croyons que l'observation participante risquerait d'influencer grandement le style de jeu et les actions

des participants, qui verraient possiblement le chercheur comme un modèle à suivre pour bien jouer.

Nous opterons donc pour une observation non participante.

### **2.3.1.3 - La cueillette de données**

Il existe deux grandes approches de la prise de notes : l'observation structurée et l'observation non structurée (Clow et James, 2014 ; McKechnie, 2008b).

#### *2.3.1.3.1 - Observation non structurée*

L'observation non structurée permet à l'observateur de choisir, durant l'observation, quelles sont les actions et les réactions à enregistrer, le tout dans une approche plus narrative (McKechnie, 2008c). Ceci ne requiert qu'une connaissance minimale des possibilités du terrain, ce qui fait justement la force de la méthode d'observation.

Avec cette méthode, on pourra établir des liens entre les observations et la problématique du projet, afin d'en faire ressortir des hypothèses. Ces hypothèses pourront ensuite nous permettre d'affiner l'étendue des événements à enregistrer jusqu'à saturation des données observables, c'est-à-dire jusqu'à que les nouvelles observations enregistrées n'apportent plus de nouvelles informations pertinentes pour la problématique (Angrosino, 2007 ; Laperrière, 2009). Évidemment, cette approche peut être plus coûteuse en temps et les données enregistrées au début du processus seront probablement incomplètes et moins pertinentes.

#### *2.3.1.3.2 - Observation structurée*

L'approche structurée requiert une connaissance poussée du terrain, assez du moins pour savoir, dès l'arrivée du chercheur, quelles actions devront être enregistrées. Les concepts observés auront déjà une définition opérationnelle, donc « une description du concept ou de la variable basée sur la manière dont les mesures seront faites durant l'étude<sup>103</sup> » (Morgan et Morgan, 2009, p. 42). On pourra ignorer tous les autres comportements jugés inutiles à la recherche rendant le processus beaucoup plus efficace.

---

<sup>103</sup> Traduction libre de « *a description of a concept or variable based on how it will be measured in the current study* ».

L'approche structurée permet aussi l'utilisation d'un horaire d'observation, délimitant les moments où l'observation est faite et permettant de garder une trace précise (âge, sexe, titre professionnel, nombre de personnes, caractéristiques du lieu) des personnes qui sont observées sous forme d'un formulaire — qui peut même inclure une liste à cocher ou une grille permettant de noter plus rapidement les comportements à observer (McKechnie, 2008a).

L'approche structurée entraîne également le danger que la grille d'observation influence le chercheur dans son travail, causant des distorsions dans ses notes (le chercheur attribue un comportement à un code parce que ce code est présent dans la grille).

Malgré ces quelques défauts, l'observation structurée nous semble appropriée puisque les comportements à observer devraient correspondre à ceux qui sont planifiés depuis le design du jeu et, même, depuis la création du cadre théorique. En outre, le chercheur possède une longue expérience des terrains semblables, étant lui-même joueur de jeux de rôles depuis vingt-six ans. Ses interprétations et sa grille d'observation sont donc issues de plusieurs contacts avec de tels artéfacts et avec la communauté des rôlistes (joueurs de jeux de rôle), ce qui assure un degré important de confiance sur la reconnaissance des comportements, tout en diminuant les risques de distorsions des observations.

#### **2.3.1.4 - Conclusion sur l'observation**

Nous utiliserons donc une méthode d'observation ouverte, non participante et structurée en terrain artificiel.

Il restera tout de même à comprendre si les comportements sont bel et bien issus des causes que nous croyons responsables, un aspect sur lequel l'observation ne peut nous aider. Pour compléter les données recueillies durant l'observation, nous utiliserons ensuite le groupe de discussion.

#### **2.3.2 - Groupe de discussion**

*À ce point-ci, le lecteur pourra se demander pourquoi le groupe de discussion a été choisi plutôt que l'entretien semi-dirigé, qui est traditionnellement le choix le plus commun pour récolter la perspective*



*des utilisateurs. Comme on le verra plus tard (voir page 104), le type de jeu choisi — le jeu de rôle — impose une dynamique de groupe qui correspond mieux aux forces de cette méthode.*

On peut définir le groupe de discussion comme « une technique d’entrevue qui réunit de six à douze participants<sup>104</sup> et un animateur, dans le cadre d’une discussion structurée sur un sujet particulier » (Geoffrion, 2009, p. 391).

Le groupe de discussion possède les particularités suivantes (Geoffrion, 2009 ; Stewart, Shamdasani et Rook, 2007)<sup>105</sup> :

- A. La méthode qualitative utilise des questions ouvertes qui permettent une plus grande richesse dans les réponses que la plupart des méthodes quantitatives. Aussi, comme le groupe de discussion est mené par un animateur, celui-ci peut s’assurer que les questions sont bien comprises par les participants, les reformuler au besoin, ou poser des questions de suivi pour amener les participants à expliquer leurs commentaires.
- B. Le groupe de discussion est flexible, c’est-à-dire que plusieurs sujets peuvent être abordés sans limites de perspective, d’environnement ou de population, incluant même des participants qui ne peuvent pas lire, par exemple. De plus, l’animateur peut gérer le temps dédié à chaque question ou sujet et modifier l’ordre des sujets abordés selon le cours de la discussion, évitant ainsi la redondance et permettant aux participants d’avoir un discours plus cohérent.
- C. Le groupe de discussion est généralement considéré comme peu coûteux en matière de ressources. D’abord, comme pour la plupart des méthodes qualitatives, le nombre de participants requis est moins élevé (comparé à un sondage, par exemple). Dans le cas précis du groupe de discussion, plusieurs participants offrent des réponses en même temps, réduisant le nombre de déplacements et de temps requis par l’animateur. De plus : « [i]l est fréquent que la même personne planifie le projet de groupe de discussion, anime le groupe, analyse les discussions, prépare le rapport et en fasse la présentation » (Geoffrion, 2009, p. 393).

---

<sup>104</sup> Le nombre de participants ne fait pas l’unanimité parmi les auteurs, ceci sera discuté ci-dessous, dans la section ‘Le nombre de participants’, à la page 55.

<sup>105</sup> Une autre particularité est que le groupe de discussion permet de facilement intégrer les commanditaires du projet au processus de collecte de données et leur permettre de mieux comprendre les résultats, mais ceci peut aussi leur permettre d’avoir une influence sur l’interprétation du résultat, ce qui peut fausser l’analyse. Toutefois, ceci est peu pertinent pour notre étude qui n’a pas de commanditaire.

Toutefois, l'approche possède aussi ses faiblesses, limites et dangers. Tout d'abord, le fait de bien comprendre la question n'assure pas que la réponse à celle-ci soit plus réfléchie, particulièrement dans un contexte de discussion à l'intérieur duquel les réponses sont immédiates et spontanées. L'animateur doit aussi demeurer vigilant, et ne pas laisser paraître ses opinions personnelles qui pourraient influencer la discussion. Enfin, les résultats obtenus ne sont pas nécessairement extrapolables compte tenu du nombre réduit de participants (Geoffrion, 2009).

Évidemment, la plupart de ces particularités auraient pu être retrouvées dans d'autres méthodes comme l'entrevue et, comme le temps n'est pas nécessairement une contrainte pour notre projet, l'efficacité du groupe de discussion n'est pas particulièrement essentielle.

### **2.3.2.1 - Recréer le milieu social**

Le groupe de discussion a toutefois été choisi pour sa capacité à recréer le milieu social du jeu. Huizinga, en tentant de définir le jeu, remarque que ce dernier « suscite dans la vie des relations de groupe » (Huizinga, 1951 [1938], p. 35) qui :

« accuse[nt] une tendance générale à la permanence, même une fois le jeu terminé. Non que le moindre jeu de billes ou la moindre partie de bridge conduise à la formation de clubs. Toutefois, le sentiment de vivre ensemble dans l'exception, de partager ensemble une chose importante, de se séparer ensemble des autres, et de se soustraire aux normes générales, exerce sa séduction au-delà de la durée du seul jeu. » (Huizinga, 1951 [1938], p. 33)

Le jeu étant donc ce milieu social unique, il nous semble approprié d'utiliser comme méthode de cueillette de données le groupe de discussion, dont un des avantages réside justement dans sa capacité à recréer le contexte social.

Les interactions entre les participants du groupe de discussion feront donc écho aux dynamiques sociales de la population étudiée et seront particulièrement adéquates pour comprendre les « comportements sociaux » (Geoffrion, 2009, p. 396). Les participants peuvent renchérir sur les propos d'autrui, développer un intérêt ou même changer d'avis durant la discussion avec d'autres participants, en plus de se sentir en sécurité dans le groupe face au modérateur en minorité numérique. On pourra ensuite trouver ces mouvements d'opinion et leur cause afin d'enrichir notre recherche.

Évidemment, dans certains cas, l'influence des autres participants peut être négative, faussant les données si on retrouve un leader d'opinion dans le groupe ou si certains participants sont timides. Dans ces cas-là, l'animateur doit intervenir avec des techniques ciblées de modération visant à minimiser ces effets.

Les décisions prises et les comportements des joueurs se font en fonction des règles et du jeu, mais aussi en fonction du groupe social entourant le jeu. En ce sens, nous croyons que les données récoltées en groupe de discussion seront d'autant plus pertinentes.

### **2.3.2.2 - Tâches du groupe de discussion**

Fern (2001) distingue trois types de tâches qui peuvent être accomplies par un groupe de discussion :

- Les tâches exploratoires permettent de générer ou de développer des idées ou des modèles théoriques. Le groupe de discussion qui vise ce type de tâches est probablement utilisé en début de projet, lorsque les bases théoriques sont encore à faire ;
- Les tâches cliniques permettent d'expliquer et de révéler des comportements, des croyances, ou des préférences. Un entraînement clinique du modérateur est habituellement requis pour utiliser le groupe de discussion de cette manière ;
- Les tâches expérientielles permettent de trianguler des données et de confirmer des modèles théoriques proposés. Contrairement aux autres types de tâches qui visent la diversification des réponses, les tâches expérientielles visent à trouver les attitudes et comportements communs entre les participants, qui pourraient renforcer le modèle proposé. Les groupes de discussions qui visent ce type de tâches recrutent donc des groupes plus homogènes. L'aspect hétérogène sera rencontré dans la comparaison des données des différents groupes.

Dans notre cas, nous souhaitons mettre à l'épreuve un modèle théorique qui sera construit depuis la phase 1 du projet.

Nous opterons donc pour la philosophie des groupes de discussion orientée vers les tâches expérientielles.

### 2.3.2.3 - Le nombre de groupes de discussions menés

Geoffrion (2009) propose de mener plus d'un groupe de discussion. Plus on conduit de groupes, plus le risque d'erreur diminue. David L. Morgan suggère de créer entre 3 et 5 groupes, car « davantage de groupes ne donnent que rarement de nouvelles conclusions significatives<sup>106</sup> » (1997, p. 43). Toutefois, les groupes homogènes mènent à plus de cohésion dans les réponses, requérant souvent un nombre de groupes plus élevé — 4 à 6 — pour avoir une véritable idée de la situation (Fern, 2001).

Il serait nécessaire de créer plus de groupes si (Geoffrion, 2009) :

- La recherche a un impact économique ou social important : comme aucun fonds considérable n'est investi dans le projet et que les impacts sociaux des résultats de notre étude ne se comparent aucunement avec des politiques gouvernementales, par exemple, cette condition ne s'applique pas ;
- On a moins de savoir sur le sujet : comme la partie de l'étude dans laquelle le groupe de discussion sera impliqué aura pour rôle de confirmer des hypothèses déjà proposées lors d'un design de jeu et d'observation, cette condition ne s'applique probablement pas non plus ;
- On a beaucoup de ressources : aucun budget n'est disponible pour l'étude ;
- La population comporte plusieurs sous-groupes (profil socio-économique, âge, sexe, position d'autorité dans une hiérarchie si applicable, territoire géographique, langue, etc.).

La dernière condition sera donc notre principal phare pour établir le nombre de groupes nécessaires. En effet, le public du jeu devrait être diversifié, entre autres parce qu'il s'agit d'un produit à vocation habituellement commerciale (donc plus le public est large, plus il risque d'être vendu). L'âge, le sexe et la langue pourraient être des caractéristiques importantes à représenter (Fern, 2001 ; Geoffrion, 2009), mais la familiarité avec le type de jeu (joueurs novices à expérimentés) ainsi que l'expérience recherchée lors du jeu devraient également être des données importantes lors du choix du nombre de groupes de discussion à tenir.

---

<sup>106</sup> Traduction libre de : « *more groups seldom provide meaningful new insights* ».

#### 2.3.2.4 - Le nombre de participants

Le nombre de participants qui devrait faire partie de chaque groupe ne fait pas l'unanimité parmi les auteurs s'intéressant à la méthode. Greenbaum (1998) distingue quatre types de groupes de discussion :

- Le groupe complet, comptant 8 à 10 personnes et dont la durée varie entre 90 et 120 minutes ;
- Le mini-groupe, comptant 4 à 6 personnes, et durant entre 90 et 120 minutes. Le mini-groupe est plus facile à recruter et permet d'offrir plus de temps de parole à chaque participant. Toutefois, il est évidemment plus coûteux en temps par participant ;
- La dyade, comptant 2 participants qui partagent un pouvoir égal dans une prise de décision étudiée. La dyade est bien entendu utilisée seulement dans des cas très précis puisqu'elle cumule la distance du groupe de discussion avec le coût élevé de l'entretien ;
- Le groupe téléphonique, comptant de 4 à 10 personnes partageant une conférence téléphonique durant 30 à 120 minutes. Les groupes téléphoniques offrent plus d'anonymat pour les participants, mais limitent souvent l'interaction entre les participants qui ne se voient pas.

Puisqu'il s'agit d'un groupe de discussion visant des tâches expérimentales, les groupes devraient être, dans notre cas, relativement homogènes. Cela permettrait de comparer les données entre ces groupes (Fern, 2001) et d'assurer le confort des participants par une segmentation qui permet « davantage de fluidité dans les conversations entre les participants de chacun des groupes, mais aussi pour faciliter les analyses examinant les différences de perspectives entre les groupes<sup>107</sup> » (Morgan, 1997, p. 35). Dans notre projet, les mini-groupes semblent donc plus appropriés, d'autant plus que « [d]es sondages, il ressort que la plupart des tables de jeux réunissent quatre à six joueurs autour d'un meneur de jeu » (Guiserix, 1997 ; cité

---

<sup>107</sup> Traduction libre de « *for more free-flowing conversations among participants within groups but also facilitates analyses that examine differences in perspective between groups* ».

par Caïra, 2007, p. 33)<sup>108</sup>. La taille des groupes de discussion correspondra alors au nombre de participants qui joueront ensemble.

#### **2.3.2.5 - Relation préexistante entre les participants**

Geoffrion (2009) propose que les gens qui se connaissent aient souvent des points de vue homogènes et qu'ils soient moins à l'aise devant des sujets délicats. Les participants entourés de leurs amis peuvent craindre des répercussions à l'extérieur du groupe et devront maintenir leur persona de membre du groupe circonstance (Bloor, Frankland, Thomas et Robson, 2001). La confidentialité des groupes est aussi impossible à maintenir dans ce contexte (Barbour, 2007). Il sera du rôle de l'animateur de s'assurer que chacun des participants soit au courant qu'aucune réponse n'est mauvaise et que les opinions divergentes sont tout aussi importantes que celles qui convergent.

À l'inverse, Bloor suggère plutôt que le fait d'utiliser des groupes prédéfinis « puisse puiser dans des interactions très semblables aux données telles qu'elles apparaîtraient naturellement<sup>109</sup> » (2001, p. 22, citant Kitzinger, 1994).

Les participants ayant déjà une relation préétablie offrent des avantages uniques. D'abord, ils n'ont pas à passer par la phase de révélation de soi, qui mine parfois les réponses aux premières questions du groupe de discussion (Morgan, 1997). Ensuite, ils peuvent faire des références sortant du cadre de la discussion présente, se rappelant à l'un l'autre des expériences partagées, et pouvant même remettre en doute des réponses spontanées offertes par d'autres participants, sur la base d'actions posées ou de paroles dites dans une autre circonstance (Bloor et coll., 2001).

Notre projet n'aborde pas de sujet délicat et nous croyons que la possibilité d'inscrire la discussion enregistrée dans la continuité d'un regroupement d'amateurs de jeux risque

---

<sup>108</sup> La référence date de près de vingt ans, mais la norme est stable. Par exemple, la très populaire aventure *Curse of Strahd* (2016), conçue pour la cinquième et plus récente édition de Donjons et Dragon (2014) mentionne, d'entrée de jeu, viser « un groupe de quatre à six aventuriers » (traduction libre de '*a party of four to six adventurers*', p.5), donc, en comptant le maître de jeu, un nombre total de cinq à sept joueurs.

<sup>109</sup> Traduction libre de : « *may be able to tap into interaction which approximates to 'naturally occurring' data [...] because they provide one of the social contexts within which ideas are formed and decisions made* ».

d'enrichir considérablement la discussion et d'assurer l'homogénéité nécessaire aux groupes de discussion à tâches expérimentales.

De plus, le jeu conçu sera réfléchi pour être utilisé à plusieurs joueurs qui formeraient, en dehors des contraintes artificielles de la recherche, un groupe préexistant. Ainsi, le groupe de discussion avec groupe préexistant s'impose naturellement dans le cas de notre recherche.

#### **2.3.2.6 - Phases du groupe de discussion**

Une fois les fondements du groupe de discussion choisis, on pourra commencer à l'organiser (Barbour, 2007 ; Bloor et coll., 2001 ; Geoffrion, 2009 ; Morgan, 1997 ; Stewart et coll., 2007) :

- D. Recrutement : on recrute des participants en fonction des sous-populations identifiées, en gardant en tête qu'environ 20 % d'entre eux se désisteront peut-être à la dernière minute ;
  - D1. L'intégration d'une récompense peut aider à motiver des participants rares, ou d'autres qui considèrent que la durée du groupe de discussion est trop longue. On doit en revanche faire attention à éviter les participants qui ne viennent que pour la récompense ;
  - D2. L'utilisation d'un questionnaire 'prégroupe' permettra d'assurer l'homogénéité (ou l'hétérogénéité) des participants ;
- E. Lieu physique : on trouve un lieu convenable, permettant à tous d'être physiquement égaux (même hauteur, même confort, etc.) et autour d'une table qui crée une distance nécessaire à la discussion ;
- F. Les lieux devraient également se prêter à l'enregistrement, audio ou vidéo, de la discussion ;
- G. Guide de discussion (ou, du moins, un guide de sujets à aborder) : ce document permettra à l'animateur de conduire l'entrevue en se concentrant sur la dynamique de groupe et non seulement sur les buts de la recherche ;
- H. Le guide devra être testé avant d'être utilisé sur les participants. L'intégration de questions-exercices (« *focusing exercises* » pour reprendre le terme de Bloor et de ses

collaborateurs (2001)) aide à briser la glace en début de discussion et permet à l'animateur de comprendre la dynamique qui s'y établira ;

- I. Choix et introduction de stimuli, comme des documents, des objets, ou autres éléments visant à faire parler les participants et briser la glace entre eux ;
- J. Conduite du groupe de discussion : le rôle de l'animateur est de demeurer neutre, mais intéressé, tout en gérant le déroulement de la discussion et en posant les questions (celles du guide et celles de suivi) ;
- K. Dans la mesure du possible, si un chercheur autre que le modérateur est présent, des notes devraient être prises durant la discussion ;
- L. Plusieurs styles de modération sont possibles selon le groupe rencontré, les participants problématiques et la personnalité de l'animateur ;
- M. Transcription des données recueillies ;
- N. Codage : on code les données puis on s'assure que le code est pertinent, souvent en vérifiant s'il apparaît dans le discours de plus d'un participant et dans plus d'un groupe ;
- O. Analyse : on analyse les données et les codes obtenus, autant les paroles exprimées que les attitudes physiques et les changements d'opinion. On tente également de comprendre les réactions émotionnelles, verbales ou physiques, en fonction de raisons plus rationnelles.

## **2.4 - Devis méthodologique**

L'objectif de notre recherche est d'identifier ou, si le besoin est, de mettre sur pied une approche permettant un design véritablement efficace pour créer une expérience voulue. Comme nous l'avons déjà dit, il nous apparaît nécessaire, pour atteindre cet objectif, d'explorer les dynamiques en action autour d'un jeu, du point de vue du designer, des angles théorique et pratique, ainsi que du point de vue des joueurs.

Dans le Tableau I (en page 67) nous établissons les sous-objectifs du projet de recherche et nous détaillons clairement quelles seront les étapes anticipées.



Tableau I : Sous-objectifs et méthodes

<b>Sous-objectifs</b>	<b>Méthodes</b>
<i>(A) Déterminer l'approche au design de jeu la plus efficace pour créer une expérience voulue.</i>	Rédaction d'un cadre théorique pour le design et l'analyse de jeu.
<i>(A1) Trouver une approche ou une théorie adéquate pour la construction du cadre théorique.</i>	Recensement de littérature des approches et théories en design de jeu, en design et autres approches et théories suggérées ou connexes au domaine.
<i>(A2) Rédaction du cadre théorique.</i>	Construction du cadre à partir de l'approche ou de la théorie choisie en A1. Au besoin, adapter les concepts de l'approche choisie au design de jeu.
<i>(B) Comprendre le processus de design de jeu en fonction du cadre théorique choisi.</i>	Création d'un modèle théorique du processus de design en fonction du cadre théorique.
<i>(B1) Établir le meilleur type et/ou genre de jeu pour le projet</i>	Comparaison des types et genres de jeux pour établir celui qui correspond le mieux aux objectifs du projet de recherche.
<i>(B2) Collecter les données nécessaires à la compréhension du processus</i>	Recherche par le design d'un jeu et tenue d'un journal de bord réflexif.
<i>(C) Comprendre les impacts d'un jeu conçu pour créer une expérience voulue</i>	Compléter le modèle théorique débuté en B pour inclure l'expérience des joueurs utilisant le jeu.
<i>(C1) Connaître les comportements des joueurs utilisant le jeu</i>	Observation de tests utilisateur du jeu conçu en B.
<i>(C2) Comprendre les raisons de ces comportements et l'expérience des joueurs utilisant le jeu</i>	Groupes de discussion avec les joueurs.

### **3 - Recherche d'un cadre théorique**

La première phase de notre recherche consiste à explorer les approches et théories déjà disponibles, afin de déterminer celle sur laquelle nous pourrions baser notre design de jeu et, ultérieurement, notre analyse.

Nous avons établi au préalable que l'expérience découle des dynamiques de jeux, donc des comportements des joueurs. Ces comportements, quant à eux, prennent racine dans les désirs, les croyances et les connaissances pratiques du joueur.

Ainsi, si notre objectif est d'identifier ou, si besoin est, de mettre sur pied une approche permettant le design de mécaniques véritablement efficaces pour inculquer à la fois le désir de l'expérience visée, mais aussi des croyances et des connaissances pratiques pour entraîner des dynamiques de jeux qui créeront l'expérience voulue, nous devons, plus singulièrement, identifier une approche qui nous permettra d'avoir une influence sur ces désirs, croyances et connaissances pratiques.

Pour ce faire, nous établirons d'abord une série de critères et nous explorerons les cadres théoriques les plus connus et pertinents à notre discussion. Toutefois, nous considérerons aussi les concepts ou la philosophie de ces cadres théoriques pour s'en inspirer dans la mise sur pied d'un nouveau cadre si aucun des ceux-ci ne convient à notre projet.

#### **3.1 - Critères et évaluation des cadres théoriques existant**

Le design de jeu n'est pas très riche en approches. Contrairement au design industriel, par exemple, qui compte plusieurs écoles de pensée valorisant chacun des aspects différents de la conception d'objet, le design de jeu, quant à lui, emprunte parfois à d'autres disciplines et ne comprend, selon nos recherches, que quelques approches.

Dans les pages qui suivent, nous analyserons quatre approches et théories liées ou utilisées en design de jeu : le design triadique, le design zen de jeu, la théorie des jeux et la rhétorique procédurale.

Afin de reconnaître avec efficacité l'approche qui nous conviendrait, nous allons élaborer des critères de sélection correspondant principalement à notre objectif. Comme celui-

ci a teinté, depuis le début de cette discussion, notre définition du design de jeu, nous utiliserons les éléments de cette définition comme critères.

Ces critères sont donc : l'opérationnalisation conforme, le dispositif conforme, l'approche systémique et la concrétisation des outils. Nous allons les définir dans les paragraphes suivants<sup>110</sup>.

- Opérationnalisation conforme : l'approche devra correspondre à la manière de travailler des designers de jeux, telle qu'identifiée dans notre définition. Nous devons donc utiliser un processus inventif et innovant de création, de définition, de communication avec l'équipe de développement, de coordination de l'évolution de la méthodologie et de prédiction de l'adaptation d'une situation à améliorer.
- Dispositif conforme : l'approche ne devra pas contrevenir au type de dispositif que l'on cherche à concevoir, c'est-à-dire la nouvelle solution ludique. Celle-ci prendra la forme d'un contexte inespéré du jeu, à savoir la représentation, caricaturée ou transformée, de la réalité par un système basé sur des règles qui créent des conflits. Le jeu est conçu en réaction à une opportunité d'épanouissement humain.
- Approche systémique : l'approche devra permettre une structure d'utilisation qui correspond à la boucle systémique du jeu identifiée dans notre définition. En d'autres termes, le désir d'un épanouissement humain doit motiver le joueur à adopter une attitude ludique, qui lui permettra de s'engager dans le système du jeu inespéré. Ceci permettra aux joueurs de produire un sens pour l'épanouissement, cadré par leurs désirs, leurs croyances et leurs connaissances. Ces derniers guideront également le raisonnement pratique des joueurs à travers la validation graduelle du désir de l'épanouissement. Les intentions issues du raisonnement génèreront des comportements menant à un résultat — variable et quantifiable, auquel les joueurs sont émotionnellement attachés — qui engendrera l'expérience visée.
- Concrétisation des outils : même si notre définition du design de jeu sous-entend une opérationnalisation conforme, notre problématique souligne justement un manque d'outils concrets spécifiquement mis en place pour mener le joueur ou la joueuse d'une

---

<sup>110</sup> Une représentation modélisée de ces concepts est offerte en annexe.

interaction avec le dispositif jusqu'à l'expérience visée (à travers un système de validation graduelle des désirs, tel que suggéré par notre système de critères).

Dans les sections suivantes, nous explorerons les approches et théories existantes et discutées en design de jeu, dans le but d'identifier la plus appropriée. Pour chacune de ces approches, nous offrirons :

- Une brève description de l'approche ;
- Une justification de son inclusion dans cette thèse ;
- Une liste des avantages et inconvénients de l'approche ;
- Une évaluation de sa correspondance avec nos principaux critères de prévision et de liberté. Cette évaluation sera effectuée selon un pointage de correspondance avec nos critères (opérationnalisation conforme, dispositif conforme et approche systémique). Chaque correspondance complète avec un de ces critères donnera 1 point à l'approche. À l'inverse, si l'approche contrevient à au moins un élément ou une interaction d'un critère, elle ne recevra aucun point pour ce critère.

Finalement, nous agrégerons toutes ces évaluations pour déterminer quelle approche est la meilleure. Celle-ci nous servira ensuite à la construction du cadre théorique adapté au design de jeu. Design triadique de jeu

Le design triadique, malgré la richesse du manuel qui l'a introduit (Harteveld, 2011), n'apparaît pas souvent dans les discussions entre designers de jeu — probablement parce que le designer-chercheur est un universitaire<sup>111</sup> plutôt qu'un praticien. Au sujet de l'approche, Casper Harteveld affirme que : « Cette philosophie de design se concentre sur deux points. Elle donne une indication de ce qu'implique le design d'un jeu à intention sérieuse [...] et elle dit comment les designers ont besoin de gérer ceci<sup>112</sup> » (2011, p. 33).

De manière synthétique, l'approche préconise un design centré sur trois aspects interreliés : le jeu (*play*), le sens (*meaning*) et la réalité (*reality*).

---

<sup>111</sup> Harteveld est professeur en design de jeu à la Northeastern University de Boston (MA) aux États-Unis.

<sup>112</sup> Traduction de "This design philosophy stresses in particular two issues. It gives an indication of what the design of a game with a serious purpose consists of (see "Finding an Optimum") and it tells how designers need to deal with this (see "Designing Concurrently")."

### **3.1.1.1 - Pourquoi l'inclure**

Le design triadique est une des approches les plus concrètement développées. Il vise spécifiquement le design de jeu. De plus, les aspects au centre de l'approche semblent correspondre aux trois types de vie enviable d'Aristote (le plaisir, la philosophie et la vertu) et pourraient donc s'emboîter dans l'objectif d'épanouissement humain du design de jeu tel que nous l'avons décrit.

### **3.1.1.2 - Avantages et inconvénients**

L'opérationnalisation du design triadique est détaillée et conforme à nos besoins.

La méthodologie très universitaire du manuel de design triadique (Harteveld, 2011) inclut aussi une panoplie de compléments bibliographiques qui peut aider le designer à développer des critères pour les solutions de design qu'il conçoit.

Toutefois, le design triadique est très clair dans ses ambitions de créer des jeux à intentions sérieuses, donc des jeux qui visent à enseigner quelque chose aux joueurs à travers le jeu. Bien que ceci puisse correspondre à certains jeux qui visent l'épanouissement humain, cette spécialisation est cependant restrictive. En effet, le design de jeu peut aussi viser un épanouissement à travers le plaisir, où les autres potentiels d'épanouissement dérivent de l'utilisation du jeu sans avoir de lien concret avec la réalité. Ce type de jeu contreviendrait directement à la philosophie du design triadique.

De plus, même si l'approche systémique du design triadique correspond bien à celle décrite dans nos définitions du design de jeu, elle amène le designer à contrôler le sens donné au joueur (pour atteindre les intentions sérieuses visées par le jeu), alors que nous avons déjà établi que le cadre que nous cherchons laissera plutôt le joueur produire le sens lui-même.

Finalement, bien que les outils de l'approche soient concrets et faciles à intégrer dans la validation des solutions, ils visent une forme de cohérence dans le discours du jeu sans vraiment intégrer l'expérience de jeu dans la réflexion.

### **3.1.1.3 - Correspondance**

- Opérationnalisation conforme (+1) : Le design triadique s'aligne très bien avec notre définition du design de jeu ;

- Dispositif conforme (0) : Le design triadique vise spécifiquement les jeux à intention sérieuse, ce qui restreint le champ d'application de l'approche ;
- Approche systémique (0) : Le design triadique approche l'utilisation du jeu avec une vision systémique, mais ne laisse pas le joueur apporter son propre sens au jeu.
- Concrétisation des outils (0) : Les outils du design triadique sont très concrets, mais ne cherchent pas à guider le joueur vers une expérience prévue.

L'approche obtient 1 point sur 4. Nous ne l'utiliserons donc pas dans notre projet de recherche par le design.

### **3.1.2 - Le design zen de jeu (design centré sur l'utilisateur)**

Nous allons traiter le design zen de jeu (Bateman et Boon, 2005) comme du design orienté utilisateur. En effet, nous croyons qu'il correspond bien à cette approche, au sens où il conçoit le design de jeu comme une réponse à un besoin, qui doit être développée et définie avec les parties prenantes. Cet objectif est d'ailleurs englobant : Bateman et Boon le positionnent comme étant la seule vérité de l'approche, que plusieurs méthodes peuvent atteindre.

Les manuels de design de jeu vidéo et certaines autres publications offrent différentes typologies de joueurs, et proposent de considérer certains persona pour aider à centrer le design sur le public cible (Adams, 2014 ; Bartle, 1996 ; Bateman et Boon, 2005 ; Schell, 2008 ; Tychsen et Canossa, 2008). Cela dit, aucun de ces manuels ne pourrait prétendre proposer une approche véritablement centrée sur l'utilisateur comme on en retrouve dans d'autres disciplines du design.

Comme mentionné plus haut (voir page 6), le design centré sur l'utilisateur est un terme popularisé par Donald A. Norman, principalement dans *The Design of Everyday Things* (2013 [1988]). L'auteur y insiste sur la nécessité de considérer l'utilisation prévue des produits, mais également les besoins, les envies, les rituels, les sens, et la culture des utilisateurs.

IDEO.org, une entreprise qui promeut l'approche centrée sur l'utilisateur, publie d'ailleurs un guide ("The Field Guide to Human-Centered Design," 2015) établissant les principes de base. Selon l'entreprise, la première étape consiste à déterminer la désirabilité du produit. Ensuite, il faut s'assurer de la faisabilité du projet, d'un point de vue technologique, et de la viabilité du projet d'un point de vue commercial. IDEO fait la promotion d'une approche

presque scientifique au design centré sur l'utilisateur, proposant des outils de recrutement de participants et des méthodes de collectes de données clairement inspirées des sciences humaines.

Il existe toutefois d'autres approches centrées sur l'utilisateur. Par exemple :

- Le design empathique (Gagnon et Côté, 2014), qui porte davantage sur la création de scénario et de persona pour mieux comprendre l'utilisation des objets ;
- Le design participatif (Spinuzzi, 2005), qui permet la capacitation<sup>113</sup> des participants-utilisateurs, mais qui est sujet aux limitations de leurs habiletés communicationnelles et manuelles ainsi qu'à leurs aptitudes de design moins développées que celles des chercheurs.

### **3.1.2.1 - Pourquoi l'inclure**

Dans un contexte où l'on cherche à planifier l'utilisation d'un produit (le jeu) par les joueurs et à influencer les désirs, croyances et connaissances de ceux-ci, il semble logique d'explorer une approche au design qui vise justement l'inclusion des utilisateurs dans le processus de design.

### **3.1.2.2 - Avantages et inconvénients**

Selon toute attente, la collaboration avec des parties prenantes encourage la rigueur méthodologique. De plus, la multiplicité des acteurs, incluant les utilisateurs, donnera probablement une idée beaucoup plus claire de l'adaptation de la situation transformée. Ces deux éléments sont importants pour l'opérationnalisation conforme de notre recherche.

Hormis nos propres critères de sélection dans le cadre du projet de recherche sur lequel porte la thèse, le design centré sur l'utilisateur apporte plusieurs autres avantages (Abrams et coll., 2004). Entre autres : (1) il est motivé par les besoins ou envies des utilisateurs ; (2) il peut mener vers de nouvelles perspectives et solutions de design ; (3) il assure le design de produits utiles, utilisables, efficaces et sécuritaires et (4) il procure un avantage compétitif aux compagnies.

Le design centré sur l'utilisateur est particulièrement efficace pour concevoir des produits qui sont une version améliorée de produits déjà connus du public. Donald A. Norman

---

<sup>113</sup> Concept que l'on connaît surtout comme l'« *empowerment* ».

et Roberto Verganti proposent d'ailleurs que les « méthodes de design centrées sur l'utilisateur sont une forme d'escalade, très bien adaptée aux améliorations incrémentales<sup>114</sup> » (2012, p. 79).

Évidemment, il y a aussi des désavantages au design centré sur l'utilisateur. Tout d'abord, l'approche est centrée autour des désirs du public, mais il contreviendrait à sa philosophie d'influencer ou de créer des désirs inespérés, ce que nous avons identifié, dans notre approche, comme une nécessité.

De plus, cette forme de design requiert davantage de temps, elle est plus chère et plus compliquée à gérer puisqu'elle nécessite une collaboration (par exemple, avec des ethnographes ou des statisticiens).

Le design centré sur l'utilisateur est également « incapable d'innovation radicale<sup>115</sup> » (Norman et Verganti, 2012, p. 79). Ainsi, les produits créés selon cette approche ne proposent pas de différence significative sur les plans de la technologie ou de la signification pour le public. Du point de vue de la viabilité du produit, ceci peut néanmoins être une excellente nouvelle. En effet, 96 % des produits offrant une innovation radicale sont des échecs commerciaux (Bloomberg Business Week 2005; cité par Norman et Verganti, 2012). Toutefois, l'innovation radicale pourrait contribuer à l'avancement technologique ou culturel d'un type de produit, ici, des jeux.

### 3.1.2.3 - Correspondance

- Opérationnalisation conforme (+1) : Le design zen ne contrevient en rien aux éléments du design de jeu qui concernent l'opérationnalisation ;
- Dispositif conforme (0) : Le design zen se base sur un besoin, puisque les parties prenantes sont déjà au courant de la contention suscitée par la situation à améliorer, contrevenant peut-être au point d'origine du design de jeu qui devrait plutôt être une opportunité ;

---

<sup>114</sup> Traduction libre de « *human-centered design methods are a form of hill climbing, extremely well suited for continuous incremental improvements* ».

<sup>115</sup> Traduction libre de « *incapable of radical innovation* ».



- Approche systémique (0) : Le design zen se base sur la désirabilité du produit. En termes simples, l'approche utilise le désir comme point de départ. Inversement, l'objectif de notre recherche est d'arriver au désir, de le créer ou de l'influencer à partir du produit.
- Concrétisation des outils (0) : Les outils du design zen sont indéterminés et ne correspondent donc pas à ce que l'on recherche dans cette thèse.

L'approche obtient 1 point sur 4. Nous ne l'utiliserons donc pas dans notre projet de recherche par le design.

### 3.1.3 - Théorie des jeux

La théorie des jeux peut être définie simplement par les deux citations suivantes : « La théorie des jeux est une boîte d'outils analytiques conçus pour nous aider à comprendre les phénomènes que l'on observe lorsque des décideurs interagissent<sup>116</sup> » (Osborne et Rubinstein, 1994, p. 1), et la théorie des jeux « examine comment quelqu'un devrait prendre une décision et, dans une moindre mesure, comment quelqu'un prend une décision<sup>117</sup> » (Davis, 1997, p. 3).

Mise sur pied dans le domaine de l'économie (Von Neumann et Morgenstern, 1944), la théorie des jeux offre une compréhension mathématique du comportement d'un « joueur » dans une situation de prise de décision lorsque plusieurs joueurs sont impliqués.

#### 3.1.3.1 - Pourquoi l'inclure

La théorie des jeux se targue de pouvoir prédire le comportement des joueurs en fonction des options et des objectifs qui leur sont offerts.

#### 3.1.3.2 - Avantages et inconvénients

La théorie des jeux est une théorie souvent présentée aux designers de jeux (Guardiola et Natkin, 2005 ; Salen et Zimmerman, 2003), car elle propose des critères pertinents pour s'assurer que le jeu ne pourra pas facilement être détourné de ses objectifs. En effet, elle permet de trouver avec efficacité les stratégies dominantes et les équilibres de Nash, elle organise

---

<sup>116</sup> Traduction libre de « *Game theory is a bag of analytical tools designed to help us understand the phenomena that we observe when decision-makers interact* ».

<sup>117</sup> Traduction libre de « *It considers how one should make decisions and, to a lesser extent, how one does make them* ».

logiquement les dilemmes, l'utilité (Davis, 1997 ; Osborne et Rubinstein, 1994) et le pouvoir de chaque participant (Banzhaf III, 1964)<sup>118</sup>.

La théorie des jeux est principalement pertinente pour trouver des erreurs qui pourraient nuire à l'expérience. C'est-à-dire, les erreurs qui introduiraient des stratégies dominantes ou des éléments trop puissants (qui ont un indice de puissance trop élevé) dans le jeu. La théorie des jeux peut donc contribuer significativement au design.

La théorie des jeux possède tout de même son lot d'inconvénients. Malgré son nom, elle n'a jamais vraiment été prévue pour étudier ni (encore moins) concevoir des jeux. En effet, pour pouvoir s'appuyer sur la théorie des jeux, les conditions suivantes doivent être respectées :

- Le calcul inclut toutes les informations qui contribuent à la prise de décision, donc il faut que les joueurs tentent d'atteindre, de manière rationnelle, un ou plusieurs objectifs bien définis, et que cet objectif soit le seul qui entre en ligne de compte dans la prise de décision ;
- Les joueurs raisonnent stratégiquement, donc en prenant en compte leurs connaissances du comportement des autres joueurs

Le jeu n'a pas pour seul objectif la victoire. La victoire seule pourrait être l'objectif de jeux compétitifs, mais même dans ceux-ci, l'humiliation et l'amélioration de ses compétences peuvent être des données importantes. Pour d'autres types de jeux, visant le divertissement ou la fantaisie par exemple, la victoire peut même être relativement accessoire. Le jeu est à la fois règles et amusement (Caillois, 2015 [1958]). Penser que les joueurs seront toujours rationnels et stratégiques est donc utopique.

---

<sup>118</sup> Ces concepts sont ici lancés en rafale étant donné la faible incidence sur la recherche, la réflexion et la thèse. Nous les évoquons justement pour signifier l'utilité de cette théorie de manière générale, même si elle ne s'aligne pas avec nos besoins. Pour aider à la compréhension des lecteurs, voici une rapide description de chacun des concepts. Une stratégie dominante est une manière de jouer ou une suite d'action menant invariablement à la victoire. Un équilibre de Nash est une situation dans le jeu où aucun des joueurs ne peut agir sans affaiblir ses gains ou ses chances de gagner. Les dilemmes en théorie des jeux demandent une hiérarchie de solution qui confronte l'égoïsme à la coopération d'une telle manière qu'on doit présumer de la bonne volonté des autres joueurs pour maximiser les gains communs, mais jouer égoïstement pour maximiser les gains personnels. L'utilité en théorie des jeux est une approche mathématique visant à quantifier la pertinence et l'attraction d'une solution pour pouvoir ensuite calculer les chances que la situation soit choisie. Finalement, l'indice de pouvoir mesure la possibilité d'impact d'une décision d'un joueur.

Même dans les conditions optimales, c'est-à-dire lorsque les conditions ci-dessus sont remplies et que la décision à prendre est de nature économique, la théorie des jeux ne semble donc pas très efficace (Green, 2002).

### 3.1.3.3 - Correspondance

- Opérationnalisation conforme (0) : La théorie des jeux peut permettre de gérer des problèmes complexes, mais n'aide en rien l'opérationnalisation elle-même d'un projet ;
- Dispositif conforme (0) : La théorie des jeux permet de minimiser les impacts négatifs d'un système déséquilibré qui pourrait contrevenir à l'épanouissement humain. Toutefois, son besoin d'objectifs clairs et mesurables la rend inutilement difficile à utiliser pour des jeux où l'épanouissement humain n'est pas atteint à travers une forme de stratégie menant directement à la victoire ;
- Approche systémique (0) : La théorie des jeux n'aborde pas la question de l'acquisition ou de l'influence sur les croyances et les connaissances. Elle s'attaque plutôt à la prédiction de l'intention. On pourrait alors penser que l'utilisation de la théorie des jeux pour monter un système poussera les joueurs vers certaines actions. Mais la théorie semble plutôt limitée dans ce domaine. Tout d'abord, elle semble réduire les désirs possibles à l'atteinte de l'objectif, alors qu'il a déjà été établi que certains joueurs essaient plutôt de vivre une expérience complètement détachée du défi ou de la compétition (Hunicke et coll., 2004 ; Lazarro, 2004 ; Sherry et Lucas, 2003). De plus, la nature mathématique de la théorie des jeux empêche le designer d'inclure dans le système des éléments qui ne sont pas facilement quantifiables, ce qui peut constituer une limite importante au design.
- Concrétisation des outils (0) : Les outils de la théorie des jeux sont très mathématiques et ne permettent que de calculer la désirabilité relative des options offertes. Ainsi, ils ne correspondent pas à ce que nous recherchons dans cette thèse.

La théorie n'obtient aucun point sur 4. Nous ne l'utiliserons donc pas dans notre projet de recherche par le design.

### 3.1.4 - Rhétorique procédurale

Ian Bogost s'est fait l'avocat d'une approche, la rhétorique procédurale, qu'il définira comme « la pratique de la persuasion à travers des processus, plus particulièrement, des processus computationnels<sup>119</sup> » (Bogost, 2007, p. 3). Il propose en fait que le jeu doive utiliser sa procéduralité, c'est-à-dire sa capacité à « créer un sens par l'interaction d'algorithmes<sup>120</sup> », pour atteindre ses ambitions persuasives. Bogost exemplifie son point en discutant des valeurs proposées dans *Animal Crossing* (2001) et surtout, de la manière dont le jeu en fait la promotion :

« *Animal Crossing* est un jeu se déroulant dans la vie quotidienne des habitants d'une petite ville. C'est un jeu dans lequel on personnalise et entretient son environnement. C'est un jeu dans lequel on se fait des amis et on collectionne des insectes. Mais, *Animal Crossing* est aussi un jeu dans lequel on accumule des dettes à long terme. C'est un jeu dans lequel on accomplit un travail mondain et répétitif pour soutenir des idéaux matérialistes contemporains. C'est un jeu à propos des conséquences douces-amères de l'acquisition de biens et dans lequel on doit faire aussi bien que son voisin. *Animal Crossing* accomplit ceci non pas à travers des règles moralistes, mais en créant un modèle de commerce et de dettes dans lequel le joueur peut faire l'expérience et découvrir de telles conséquences. Dans son modèle, le jeu simplifie le monde réel dans le but d'attirer l'attention sur les aspects pertinents de ce monde.<sup>121</sup> » (Bogost, 2008, p. 119)

Ainsi, le jeu communique, à travers ses règles et l'espace des possibles qu'il offre, l'attitude et les valeurs dont il fait la promotion. Cette thèse sera comprise, évaluée et débattue par le joueur lorsqu'il négocie avec ces règles, cet espace de possibles et le système symbolique du jeu (Bogost, 2008). Bogost ajoute en effet : « En jouant au jeu, le joueur ne subit pas un lavage de cerveau, ni est-il trompé par le jeu dans le but de lui faire adopter [une] position. On

---

<sup>119</sup> Traduction libre de: « *the practice of persuading through processes in general and computational processes in particular* ».

<sup>120</sup> Traduction libre de: « *creates meaning through the interaction of algorithms* ».

<sup>121</sup> Traduction libre de « *Animal Crossing is a game about everyday life in a small town. It is a game about customizing and caring for an environment. It is a game about making friends and about collecting insects. But Animal Crossing is also a game about long-term debt. It is a game about the repetition of mundane work necessary to support contemporary material property ideals. It is a game about the bittersweet consequences of acquiring goods and keeping up with the Joneses. Animal Crossing accomplishes this feat not through moralistic regulation, but by creating a model of commerce and debt in which the player can experience and discover such consequences. In its model, the game simplifies the real world in order to draw attention to relevant aspects of that world.* »

lui offre plutôt une compréhension de cette position pour qu'il s'interroge davantage, l'accepte ou la refuse.<sup>122</sup> » (Bogost, 2008, p. 133)

#### **3.1.4.1 - Pourquoi l'inclure**

La rhétorique procédurale propose une compréhension du jeu comme discours, repositionnant les règles et l'ensemble des possibles comme des arguments, visant justement à transmettre de l'information et faire la promotion de certaines valeurs. Cet objectif s'aligne très bien avec notre champ d'intérêt pour la recherche.

#### **3.1.4.2 - Avantages et inconvénients**

La rhétorique procédurale offre, au moins dans le cas des jeux vidéo, un plus grand pouvoir persuasif de ses arguments par sa « vivacité<sup>123</sup> » (Bogost, 2007, p. 34) supérieure à plusieurs médias. En offrant une image en mouvement, du son et de l'interactivité, il surpasse la vivacité des autres arts et médias visuels.

Bogost fait état de plusieurs mises en application de la rhétorique procédurale, discutant de plusieurs exemples touchant à divers domaines (Bogost, 2007). De fait, et bien qu'il ne mentionne pas la rhétorique procédurale pour ses autres mises en application, l'auteur offre une longue série d'essais sur les utilisations du jeu vidéo — autres que le divertissement — dans *How To Do Things with Videogames* (Bogost, 2011).

La rhétorique procédurale propose un modèle simple incluant des exemples de but, de modes d'évaluation et de formes de délibération. Bogost discute aussi des domaines sémiotiques de James Paul Gee pour y accoler la représentation d'éléments réels dans le jeu, ce qui expliquerait selon lui le développement de connaissances et de littéracie à l'intérieur du jeu (Bogost, 2007 ; Gee, 2003).

---

<sup>122</sup> Traduction libre de « *In playing the game, the player is not 'brainwashed' or otherwise fooled into adopting the candidates' policy position. Rather he is afforded an understanding of that position for further inquiry, agreement, or disapproval.* »

<sup>123</sup> Traduction libre de « *vividness* ».

L'interprétation du sens du jeu passe également par l'«enthymème procédural<sup>124</sup>» (Hawreliak, 2012, p. n.d. ; s'inspirant de Bogost, 2007), une argumentation procédurale insuffisante, contrainte par les règles, que le joueur doit lui-même compléter.

Cependant, les ambitions de la rhétorique procédurales sont avant tout éthiques et politiques, une position qui est remise en cause par quelques auteurs (Bogost, 2007, 2008 ; Nelson, 2012 ; Sicart, 2011). On cherchera à travers cette approche à persuader le joueur d'adopter une attitude spécifique face à un enjeu, en le plaçant dans un modèle simplifié de simulation. Ce lien clair avec la réalité que le jeu doit représenter restreint considérablement l'application de l'approche telle qu'elle est présentée.

De plus, la procéduralité, comme élément-clé de l'approche, découle de l'éloge qu'en a fait Janet Murray (1997). Ceci implique également que l'ordinateur et ses capacités de gestion de systèmes complexe sont centraux dans l'efficacité des processus utilisés. Par conséquent, la rhétorique procédurale ne considère, dans le cas des jeux, que les jeux vidéo, excluant ainsi les jeux de plateau, les jeux participatifs, les jeux de rôles, etc. L'inclusion de l'image en mouvement et du son dans les discussions soutient d'ailleurs cette limite.

En outre, Miguel Sicart (2011) critique deux aspects de la rhétorique procédurale. Il suggère tout d'abord que l'importance des règles dans la transmission du message, des valeurs, des politiques ou, plus largement, du sens du jeu, est surestimée. Selon Sicart, « si le sens d'un jeu est trouvé dans ses règles, ou dans sa nature systémique, alors les joueurs qui ne comprennent pas le sens du jeu le jouent mal<sup>125</sup> » (2011, p. 10) alors qu'en réalité, les joueurs amènent eux-mêmes un sens au jeu à travers leur façon de jouer. Ensuite, l'auteur propose que les exemples amenés par les procéduralistes soient choisis pour leur alignement avec la philosophie de l'approche :

« Plusieurs jeux produits et analysés dans le domaine procéduraliste sont des parodies thématiques, d'apparence ludique, du mondain et de l'absurde, passant de la sécurité dans les aéroports à l'économie pétrolière. Pourtant, ces jeux ne sont que rarement ludiques du point de vue mécanique ou procédural : ce sont des jeux solos, souvent des casse-têtes ou

---

<sup>124</sup> Traduction libre de « *procedural enthymeme* ».

<sup>125</sup> Traduction libre de « *If the meaning of a game is to be found in its rules, or in its systemic nature, then players who do not understand the meaning of the game are playing the game the wrong way.* »

des jeux de gestions avec peu d'opérations disponibles pour le joueur et un espace des possibles très limité, restreignant l'expression de soi du joueur<sup>126</sup>. » (Sicart, 2011, p. 13)

Finalement, même s'il suggère quelques fois dans ses textes que la rhétorique procédurale est une approche de conception, Bogost semble vouloir la positionner dans le spectre de la rhétorique plutôt que dans celui du design. En effet, il la distingue des rhétoriques visuelle et numérique, mais n'invoque pas d'autres approches du design (Bogost, 2007, 2008).

### 3.1.4.3 - Correspondance

- Opérationnalisation conforme (0) : L'approche est fondamentalement rhétorique et n'aborde en rien l'opérationnalisation du projet ;
- Dispositif conforme (0) : Les visées politiques de la rhétorique procédurale ne correspondent qu'en partie à la promesse d'un épanouissement humain. Sicart ira même jusqu'à remettre en question le potentiel ludique des jeux créés à travers une approche de rhétorique procédurale. Qui plus est, l'approche impose l'utilisation du jeu vidéo alors que nous cherchons une approche au design de jeu qui soit inclusive ;
- Approche systémique (0) : Sicart critique directement l'approche en affirmant qu'elle empêche le joueur de créer son propre sens, ce qui contrevient à une des interactions du système identifié par lesquelles le joueur, abordant une attitude ludique, déverrouille le sens du jeu ;
- Concrétisation des outils (0) : Les outils de la rhétorique procédurale visent un apprentissage à travers la procéduralité. Ils ne correspondent donc pas à ce que nous recherchons dans cette thèse.

La rhétorique procédurale ne récolte donc aucun point et ne sera pas utilisée dans notre projet.

---

<sup>126</sup> Traduction libre de « *Many of the games produced and analyzed under the proceduralist domain are visually playful, thematic parodies of the mundane and absurd, from airport security to oil economics. But these games are seldom playful in a mechanical, procedural sense: these are single player, puzzle or resource management games, with only few "operations" available to players, and a very limited space of possibility in which players can express themselves.* »

Toutefois, même si l'utilisation et les objectifs de cette approche ne correspondent pas à notre objectif, l'orientation des attitudes par les mécaniques du système est en phase avec notre ambition d'influencer les désirs du joueur.

### **3.1.5 - Conclusion de l'évaluation des cadres théoriques existant**

Certaines approches et théories offrent des avantages, mais elles ne correspondent pas exactement à ce que nous cherchons. Conformément à notre objectif, si nous ne pouvons pas identifier une approche existante en design de jeu qui corresponde à nos besoins, nous en créerons une.

La piste de la rhétorique nous semble toutefois être un bon point de départ. Contrairement à Bogost, nous chercherons toutefois à l'imbriquer dans une approche de design, plutôt que d'imbriquer le design dans une forme de rhétorique.

- Opérationnalisation conforme : Comme pour la conception d'un jeu, la création d'un discours requiert un processus itératif inventif et rigoureux ;
- Dispositif conforme : Le jeu et le discours devront être reliés ensemble pour réconcilier les deux disciplines. La traduction des concepts de la rhétorique vers le design de jeu sera l'une des tâches majeures du présent projet de recherche ;
- Approche systémique : la rhétorique est beaucoup plus sensible, dans sa philosophie, au rôle de l'auditoire et à l'influence du discours que le design ne l'est. En effet, nous visons à reproduire la discussion entre l'auditoire et le discours dans la relation d'utilisation du jeu ;
- Concrétisation des outils : Nous comptons nous appuyer fortement sur les structures et interactions identifiées en rhétorique pour organiser le jeu.

Notons que cette imbrication n'est pas nouvelle — nous l'exposerons dans la section qui suit — mais elle n'a jusqu'à présent jamais abouti dans une approche opérationnalisée, et elle n'a pas non plus été adaptée aux particularités du design de jeu.

Évidemment, notre approche persuasive au design de jeu de rôle, même si elle est basée sur plusieurs théories acceptées en philosophie comme en design, demeure de nature spéculative. Elle devra être mise à l'épreuve par le projet de design visant à mieux comprendre et à évaluer les tenants et aboutissants de sa mise en application.



Dans les prochaines sections, nous analyserons les données recueillies durant le design du jeu de rôle et discuterons du cadre théorique, dans le but de le relier aux résultats et d'exemplifier ses composantes.

## **3.2 - De la rhétorique au design : le design persuasif**

### **3.2.1 - Qu'est-ce que la rhétorique**

Olivier Reboul (1991) amorce son ouvrage sur la rhétorique par une courte recension des définitions de la rhétorique à travers le temps.

Il souligne d'abord le sens commun du terme, tel qu'on l'utilise aujourd'hui. Ce sens populaire n'est pas reluisant : on l'utilise pour évoquer un discours enflé, artificiel, diffamatoire ou simplement faux. Il possède donc une connotation catégoriquement péjorative.

En dehors de son emploi commun, divers auteurs lui ont cependant conféré une définition plus envieuse. Plusieurs autres auteurs, dont Morier, Genette, Cohen et le Groupe MU (cités par Reboul, 1991), voient la rhétorique comme l'étude du style, de ce qui rend un texte littéraire.

Reboul suggère que la rhétorique soit l'articulation des arguments et du style dans une même fonction. En fait, c'est à peu de choses près la définition de la rhétorique classique depuis Aristote jusqu'au 19<sup>e</sup> siècle : l'art de persuader par le discours.

Allant plus loin, Reboul s'intéresse à la définition des trois concepts les plus importants de la définition : 'art', 'persuader' et 'discours'.

Comme on peut s'y attendre, la définition de l'art par Reboul est vraiment obscure. En fait, l'auteur discute de l'art plus qu'il le définit, proposant que celui-ci puisse être instinctif ou appris. En d'autres termes, Reboul suggère que l'art est parfois un savoir-faire spontané, parfois une compétence acquise par l'enseignement. De même, l'art appartient autant au génie créateur qu'à la technique. La rhétorique en tant qu'art est donc l'aptitude à persuader par la parole, tout autant que la technique d'expression et de communication. Si l'art appartient au génie créateur — c'est-à-dire aux performances non programmées —, c'est que le discours est d'autant plus efficace parce qu'il contient des arguments d'autant plus efficaces qu'on ne les attendait pas ainsi que des figures dont personne n'aurait eu l'idée et qui s'avèrent être justes.

Ensuite, le verbe persuader signifie : amener quelqu'un à croire quelque chose. Reboul précise qu'il existe une nuance importante entre 'faire croire' et 'faire faire'. Si l'on peut faire faire quelque chose à quelqu'un sans le lui faire croire, que ce soit à travers des promesses ou par intimidation, cette forme de persuasion n'appartient pas à la rhétorique. Inversement, si l'on peut faire croire quelque chose à quelqu'un, alors cette persuasion fait partie de la rhétorique — qu'il fasse quelque chose ensuite ou non.

L'aspect persuasif de la rhétorique sous-entend également une certaine incertitude dans les propos du discours. La rhétorique ne sert pas à démontrer quelque chose hors de tout doute. Faire la preuve mathématique d'un théorème ne consiste pas à persuader l'auditoire.

Enfin, le discours est quant à lui une « production verbale, écrite ou orale, constituée par une phrase ou une suite de phrases, ayant un début et une fin, et présentant une certaine unité de sens. » (Reboul, 1991, p. 4) La définition inclut donc les plaidoiries, les sermons, les tracts, les pamphlets, les placards publicitaires, les fables, les essais ainsi que les traités de philosophie, de théologie et de sciences humaines. De la même manière, les romans et drames 'à thèse' ainsi que les poèmes satiriques et élogieux sont des discours qui visent à persuader.

Nous pouvons donc conclure que la rhétorique est l'aptitude et la technique permettant de créer une production verbale ou écrite présentant une unité de sens visant à amener quelqu'un à croire quelque chose.

Si le design doit persuader le joueur de désirer quelque chose, le design devient donc une activité rhétorique. L'idée que le design soit persuasif n'est pas nouvelle (Buchanan, 1985 ; Joost et Scheuermann, 2007 ; Kinross, 1985 ; Redström, 2006).

### **3.2.1.1 - Similarité entre la rhétorique et le design**

Richard Buchanan a consacré quelques publications au recensement des similarités entre le design et la rhétorique, qui pourraient permettre de conceptualiser une approche persuasive au design. Nous allons explorer les quatre similarités majeures qui ont mené Buchanan à affirmer que le design pourrait être considéré comme une activité, entre autres, rhétorique : l'universalité de son application, l'adaptation à l'incertitude, la volonté persuasive ainsi que l'équilibre des considérations dans son invention.

### *3.2.1.1.1 - Universalité*

La rhétorique est un art universel (McKeon, 1971, cité par Buchanan, 2001), c'est-à-dire qu'on usera de rhétorique pour persuader un auditoire, quel que soit le sujet ou le domaine du discours. C'est d'ailleurs l'art de la planification d'un discours ; art qui ne s'assujettit pas aux impératifs de son sujet et qui garde le contrôle de ses méthodes, ses considérations et ses paradigmes.

Rejoignant l'idée de l'art universel, Buchanan (1995) propose, dans la discipline du design, l'abandon de l'idée selon laquelle cette discipline concerne le 'produit', pour accepter qu'elle concerne plutôt 'l'art de la conception et de la planification des produits'. Bien entendu, le produit doit, dans une certaine mesure, faire partie de la réflexion et de la discipline. Toutefois, ce produit y tient un rôle de second ordre, car on le considérera d'après la manière dont il a été conçu et planifié.

### *3.2.1.1.2 - Adaptation à l'incertitude*

La rhétorique est inutile dans la démonstration d'une preuve mathématique, mais incontournable dans un plaidoyer juridique ou un discours politique. Elle est reine au royaume de l'incertain, là où aucune solution n'est clairement vraie. Aristote note d'ailleurs que le jugement n'est pertinent qu'en l'absence de savoir, prenant en exemple les preuves mathématiques qui « ne laissent pas de place à la liberté de la détermination » (1856 [322 av. J.-C.], p. 373).

Mais l'incertitude n'équivaut pas à l'irrationnel. Dans une situation incertaine, on ne choisit pas une solution de manière complètement aléatoire. On évalue les possibles selon les arguments qui nous sont proposés. Le rôle du rhétoricien, qu'il soit vendeur ou avocat, est d'offrir ces arguments et de les positionner pour maximiser leur puissance. Ce sera ensuite à l'auditoire de juger des arguments et prendre une décision.

Le design est aussi de nature incertaine. L'importante distinction entre le 'nécessaire' des sciences et la 'contingence' de l'artificiel est l'un des sujets abordés par Herbert Simon (1996 [1969]). Selon l'auteur, il est impossible d'appliquer la notion d'empirisme à des systèmes qui se modulent en fonction du contexte. Il est généralement accepté que deux designers, à talent

égal et à qui l'on présente la même situation, arriveront probablement à deux solutions différentes. Buchanan ira d'ailleurs jusqu'à expliquer que :

« Les designers travaillent avec des choix, avec des choses qui pourraient être autres que ce qu'elles sont. Les implications qu'entraîne ceci sont immenses, car elles révèlent que le domaine du design n'est pas accidentellement, mais bien essentiellement contesté. » (traduction libre de Buchanan, 1995, p. 25)

#### *3.2.1.1.3 - Volonté persuasive*

Bien qu'il soit entendu que la rhétorique est un art de la persuasion, on oublie parfois que le design est aussi d'une nature nécessairement persuasive. Le designer doit continuellement négocier avec ses clients, ce qui implique la persuasion dans le processus de design. Mais les produits aussi possèdent un pouvoir rhétorique, conféré par leur simple existence sur le marché : si un produit existe pour me permettre de faire quelque chose, ou m'aider à le faire, ce doit être parce qu'il faudrait que je le fasse. Buchanan propose que « chaque produit — qu'il soit numérique ou analogique, tangible ou intangible — ait un vif argument à la manière selon laquelle nous devrions mener nos vies » (2001, p. 194).

#### *3.2.1.1.4 - Équilibre des considérations dans son invention*

L'invention en rhétorique est divisée en trois considérations : l'éthos, le logos et le pathos (Reboul, 1991). Ces trois aspects se retrouvent aussi dans le design (Buchanan, 2001), où ils tiennent des rôles similaires.

- L'éthos représente les valeurs du designer, la confiance inspirée par la marque. Le produit semble être de bonne qualité ;
- Le logos est l'intelligence de la structure du design, et le raisonnement technologique soutenant les solutions choisies ;
- Le pathos, enfin, représente l'adéquation du produit avec les désirs et les besoins des utilisateurs.

En rhétorique comme en design, il est important de maintenir un équilibre entre ces aspects. Booth écrit que :

« dans toute situation d'écriture, un équilibre parmi les trois éléments trouvés dans tout effort de communication : les arguments disponibles à propos du sujet lui-même, des intérêts et des particularités de l'auditoire et la voix, le caractère attendu de l'orateur. » (Booth, 1963, p. 141)

Maintenir un équilibre entre les trois aspects de l'invention est aussi primordial pour conduire un projet de design de manière optimale. Le concept d'équilibre a été repris par Buchanan (2001) et renommé la « position du designer ». Tout comme la position rhétorique, celle du designer doit trouver l'équilibre entre les trois aspects de l'invention et la maintenir.

Faillir à cette tâche, d'ailleurs, n'implique pas seulement un danger pour la conception du produit, mais révèle aussi une influence masquée d'intérêts liés au produit. Buchanan parlera alors de « corruption de la position du designer » (p. 196) pour qualifier un exercice de design dans lequel l'équilibre n'a pas été trouvé ou maintenu, pervertissant alors le produit. Pour reprendre les exemples de Buchanan, avec une position trop orientée vers l'éthos, on transforme le produit en un message. On peut aussi voir se dessiner une domination de la technologie (sous une trop grande influence du logos) ou des influences mercatiques (sous une trop grande influence du pathos) sur le projet.

### **3.2.2 - Vers un design persuasif**

L'identification de ces similarités est bien sûr intéressante, mais encore faut-il savoir que faire de cette similitude. Cette vision du design par la lentille rhétorique n'est pas mature ni nécessaire. Redström (2006) propose trois réflexions permettant, espère-t-il, de positionner et renforcer un design qui se voudrait persuasif :

- Distinguer le design persuasif du discours général sur le design : à quoi s'intéresse le design persuasif ? Quelles sont les méthodes de design associées à ce type de design ?
- Placer la persuasion au centre du processus de design : renforcer l'aspect universel du design persuasif, lui permettant ainsi d'être extrapolé à toute forme de produits, en concentrant ses méthodes et ses approches sur la persuasion et sur les retombées anticipées de ce positionnement.
- Cadrer la persuasion dans le produit : restreindre la portée du design persuasif au pouvoir qu'ont les produits d'ouvrir la discussion entre le designer et l'utilisateur ; laissant ainsi pour compte les autres aspects argumentatifs associés au design (comme la persuasion des clients, etc.).

### 3.2.2.1 - Distinguer le design persuasif du discours général sur le design

Distinguer le design persuasif du discours général sur le design nous permettra de : (1) l'inscrire dans la constellation des approches aux pratiques du design ; (2) déterminer ce à quoi cette nouvelle approche s'intéresse et (3) l'associer avec des modèles de design préalablement identifiés.

#### 3.2.2.1.1 - *Inscrire le design persuasif dans la constellation des approches au design*

Nous ne voyons pas de raisons valables de distinguer le design persuasif du discours général qui caractérise le design, en termes de concepts et de théories (voir page 6). Toutefois, l'essence de la nouvelle approche — à savoir comprendre le design comme une activité persuasive — teintera considérablement sa mise en application. Comme la persuasion est au centre des considérations du design persuasif, chacun des éléments y est cadré sous un rôle rhétorique. L'idée de concevoir le produit comme une entité capable de persuasion est essentielle à cette approche au design.

De ce point de vue, nous pourrions revisiter notre définition du design (voir page 6) pour l'adapter à nos besoins, mais ceci implique quelques changements de perspective. En effet, le design persuasif dépasse la planification du produit en incluant aussi la manière de promouvoir l'épanouissement humain qui est offert par ledit produit désirable. Ainsi, les usages produits par le dispositif ne visent pas l'épanouissement humain en tant que tel. Ils cherchent plutôt à persuader l'utilisateur que le produit est la meilleure manière d'atteindre ledit épanouissement humain. À défaut d'être la meilleure, la solution doit, d'un certain point de vue, être unique.

Ici, nous devons rappeler un détail important : comme nous avons pu le constater dans nos définitions dans le premier chapitre, le jeu n'a pas besoin d'être unique pour exister ou pour être un jeu. Plusieurs jeux existent, sont publiés et disponibles au public et ont du succès sans offrir une innovation importante au sens commun du terme<sup>127</sup>. Qui plus est, même si nous avons introduit le concept d'épanouissement humain dans notre discussion sur le design, nous

---

<sup>127</sup> Notons d'ailleurs que la définition d'innovation plus communément utilisée en design est plus nuancée que la mesure de la nouveauté. Nous en discuterons plus en détail dans le chapitre sur la structure et l'arrangement, commençant à la page 244.

pourrions probablement argumenter que le jeu n'a pas besoin d'être innovateur pour permettre un épanouissement.

Pour le designer de jeu, par contre, c'est justement la quête de l'unicité du jeu en conception à dessein (un conçoit un produit inespéré visant l'épanouissement) qui en fait un projet et donc une activité de design. Ainsi, alors qu'on peut créer un jeu sans qu'il soit nécessairement spécial ou unique, on conçoit un jeu à dessein, pour qu'il offre une manière améliorée ou unique d'amener l'utilisateur à s'épanouir à travers son utilisation.

Ceci rejoint d'ailleurs notre conclusion, tirée de la philosophie de l'action, selon laquelle le produit ne crée pas l'expérience visée, mais plutôt le public qui l'amène lui-même dans le système (voir page 33 pour plus de détails). Nous proposons donc cette définition pour le design persuasif<sup>128</sup>.

*Pratiquer le projet en design **persuasif**, c'est concevoir **la manière dont** un dispositif artéfactuel complexe et inespéré **fera la promotion du désir d'un** épanouissement humain, **à travers** son usage, en réaction à une demande, à une insatisfaction ou à une opportunité, et grâce à une méthodologie rigoureuse, créative, innovante et en constante évolution.*

Comme nous l'avons affirmé plus haut, la thèse du jeu est d'amener un joueur à désirer s'épanouir à travers l'utilisation de celui-ci. La philosophie de l'action nous a ensuite amenés à la conclusion que l'adoption de ce désir par le joueur ou la joueuse dépendait de la validation dudit désir par un raisonnement pratique, basé sur les connaissances et les croyances de ce même joueur ou de cette même joueuse envers le système de jeu proposé. Ceci n'est pas différent pour le design persuasif de jeu.

Toutefois, l'approche persuasive se distingue par son intentionnalité d'influencer les désirs des utilisateurs, contrairement à une approche centrée sur l'utilisateur qui vise plutôt à répondre à un désir déjà adopté. Cette importante nuance modifiera sans doute l'opérationnalisation de l'atteinte de l'objectif faite par le designer, particulièrement à travers les outils qui seront utilisés.

Il est aussi intéressant de constater que le système récursif de promotion du dispositif, que nous avons identifié comme distinctif de notre définition précédente du design, est déjà

---

<sup>128</sup> Une représentation modélisée de cette définition est offerte en annexe.

inclus dans la boucle créée par la validation du désir à travers le raisonnement pratique. La distinction entre les approches réside dans leur intention, donc dans ce qu'elles créeront et définiront. À ce point-ci, toutefois, ces outils de validation ne sont pas encore connus.

Ainsi, nous pourrions rapidement revisiter notre définition du design de jeu pour l'appliquer au design persuasif de jeu<sup>129</sup> :

*Pratiquer le projet en design **persuasif** de jeu, c'est s'engager, grâce à une méthodologie rigoureuse et en constante évolution, dans un processus créatif et innovant (1) de communication avec l'équipe de développement, (2) de création et de définition d'**outils et de solutions de designs visant à enseigner, faire croire et influencer les désirs des joueurs** et (3) de coordination de l'évolution d'un jeu inespéré, en prévoyant l'adaptation d'une situation à améliorer par cette nouvelle solution ludique. Ce jeu est la représentation, caricaturée ou transformée, de la réalité par un système basé sur des règles qui créent des conflits. Le jeu est conçu en réaction à une opportunité d'épanouissement humain. Le désir d'un épanouissement humain motive d'ailleurs le joueur à adopter une attitude ludique, qui lui permettra de s'engager dans le système du jeu. Cela permettra aux joueurs de produire un sens pour le jeu et leur inculquera des désirs, des croyances et des connaissances. Ceux-ci guideront le raisonnement pratique des joueurs à travers la validation graduelle du désir de l'épanouissement. Les intentions issues du raisonnement engendreront des comportements qui mèneront à un résultat — variable et quantifiable, auquel les joueurs sont émotionnellement attachés — qui engendre l'expérience visée partageant l'objectif du jeu.*

Notons qu'on n'a toujours pas identifié les outils inconnus mentionnés plus haut ; c'est d'ailleurs ce que cette recherche s'évertue à faire.

#### 3.2.2.1.2 - Ce à quoi le design persuasif s'intéresse

Le design persuasif s'intéresse principalement à l'humain qui acceptera le produit. Toutefois, la nouvelle approche ne positionne pas l'humain comme une source d'information, contrairement à ce que fait le design centré sur l'utilisateur.

Dans le design persuasif, l'humain est le juge de la stimulation de l'excellence de sa situation et de son épanouissement. La solution proposée par le design n'est donc pas la seule solution possible et les autres solutions peuvent aussi être valables.

L'humain est en effet un être en constante évolution, qui est motivé par l'amélioration perpétuelle de sa condition. Le rôle du design persuasif est donc de proposer, à travers des

---

<sup>129</sup> Une représentation modélisée de cette définition est offerte en annexe.



produits, ces solutions pour améliorer l'existence humaine. Ces produits viseront à persuader l'humain que la solution proposée est la meilleure pour l'amélioration de son existence ou qu'il peut accéder à une solution qui, d'un certain point de vue, est unique.

### *3.2.2.1.3 - Associer le design persuasif à des modèles de design préalablement identifiés*

En utilisant la catégorisation de Jacques Perrin (2001; cité par Cucuzzella, 2011), nous associons le design persuasif au modèle de la forme de communication et de conversation, fortement inspiré de la pratique réflexive de Schön (1983). Bien que le nom de ce modèle semble suggérer le dialogue direct avec le public, il n'en est rien.

Le modèle est en réalité construit sur le principe de convergence et sur une épistémologie constructiviste. Le ou les designers y entrent en conversation avec la situation à améliorer et avec les autres acteurs du projet de design, dans le but de confronter leur conception du monde, et ainsi itérer le projet (et donc le produit) vers un état supérieur.

Ce modèle propose que la conversation entre plusieurs designers permette de confronter leurs perspectives sur la situation — situation elle-même en constante évolution — pour se diriger vers une vision collective. Comme nous le noterons plus tard, cette conversation peut avoir lieu même si un seul designer est impliqué dans le projet. En effet, celui-ci pourra se concevoir comme plusieurs interlocuteurs qui défendent chacun une thèse différente, et en ajoutant un nouvel interlocuteur chaque fois que la perception de la situation se modifie (voir 'Soi-même : la délibération intime', à la page 146).

Les méthodes associées à ce modèle sont essentiellement interprétatives, c'est-à-dire que l'on construira et testera — dans des activités de réflexion en action et de réflexion sur l'action (Schön, 1983) — toutes les perspectives sur la situation à améliorer à chaque itération, rejoignant donc la boucle itérative de Zeisel (1981) mentionnée plus haut (voir page 6).

De manière semblable, le design persuasif de jeux entraîne une conversation entre le design et la situation à améliorer, ainsi qu'entre tous les designers (ou entre le designer et lui-même). Comme le suggérait Adams (2014) dans sa définition du design de jeu (voir page 14), l'équipe de développement d'un jeu peut facilement inclure d'autres intervenants, souvent des graphistes et, selon le type de jeu, des programmeurs, des animateurs, etc. La conversation qu'auront les designers avec ceux-ci influencera vraisemblablement le développement du projet.

Schell (2008) discute justement de ce genre de préoccupation dans sa description de l'écoute. Selon l'auteur, un des principaux talents du designer est en effet son écoute. Celle-ci est divisée vers plusieurs cibles : l'équipe, le public, le jeu, le client et soi-même. Sans que Schell le dise directement, on pourra tout de même présumer que l'écoute aura pour effet de modifier la conception du jeu pour l'aligner, de manière acceptable, avec les intérêts et limites de chacune de ces cibles.

On a déjà inclus l'équipe dans la liste des entités avec lesquelles le designer tiendra une conversation. On peut désormais préciser ce que l'on entend par 'une conversation avec la situation à améliorer', en spécifiant que cette conversation inclut le public, le client, le designer ainsi que le jeu lui-même. L'écoute du jeu, pour Schell, c'est savoir ce qui va et qui ne va pas, presque intuitivement, depuis notre connaissance du jeu lui-même. La plupart des chapitres d'*Art of Game Design* (Schell, 2008) traitent de cette question ; ainsi, écouter le jeu c'est évaluer les règles, l'histoire, l'expérience, l'équilibre et plusieurs autres aspects (le manuel offre cent lentilles à travers lesquelles voir le jeu). L'état supérieur engendré par ce lot de conversations répond donc — à force d'itération, de tests et de réflexion — à tous les impératifs de la situation à améliorer de manière acceptable.

Évidemment, l'écoute des parties prenantes et de l'évolution du projet mène souvent à une précision, sinon à une modification assez substantielle du jeu en cours de développement. Dans une perspective persuasive, il est important de constamment traduire le changement d'orientation du projet, aussi subtil soit-il, en une redéfinition du désir à promouvoir et une réévaluation, à différents niveaux, de la force persuasive à la disposition du projet.

En effet, on voudra rapidement trouver les potentielles synergies ou contradictions entre les considérations rhétoriques du jeu — qui conçoit le jeu ? Qui est ciblé par le jeu ? Comment est structuré le jeu ? — et les considérations du projet et de la thèse que celui-ci défend, afin de mieux s'y attaquer lors de l'itération suivante.

### **3.2.2.2 - La persuasion des produits au centre du processus de design**

Pour traiter des deux derniers points de Redström (2006), nous devons créer un modèle de l'approche persuasive au design en nous basant sur les concepts et processus de la rhétorique. Bien que ceci semble se résumer assez facilement en une phrase, nous passerons la majorité du

reste de la thèse à discuter d'un tel modèle et des concepts en interaction en son sein. En effet, dans les chapitres qui suivent nous devrons :

- Identifier les aspects-clés de cette rhétorique pour pouvoir discuter des concepts à traduire vers le design (et, plus spécifiquement, vers le design de jeu) ;
- Modéliser l'approche en mettant la persuasion des produits au centre du processus de design.

Mais avant toute chose, nous devons définir ce qu'on entend par 'rhétorique'.

### 3.2.3 - Définir ce qu'on entend par 'rhétorique'

*Note : le contenu de cette section fait écho à une publication dans les actes de colloque du DRS 2016 par le même designer-chercheur (Godin, 2016).*

La rhétorique existe depuis longtemps. Les historiens retracent ses origines à la Sicile antique, soit pour les besoins du système judiciaire (Chaignet, 1888), ou de manière plus directe vers Corax de Syracuse qui enseignait l'art oratoire et celui de la persuasion (Navarre, 1900). Les auteurs s'entendent pour affirmer que la discipline est apparue au cours du 5<sup>e</sup> siècle av. J.-C. et qu'elle a été opérationnalisée dans le système qui nous est plus familier par Aristote au 4<sup>e</sup> siècle av. J.-C. (Bizzell et Herzberg, 1990). Depuis, la rhétorique a été revisitée, transformée ou réorganisée par beaucoup de penseurs, dont Platon et Cicéron dans l'ère classique, mais aussi par de nombreux dialecticiens au cours de l'histoire. Certains auteurs ont réorienté la rhétorique vers un nouvel ensemble de considérations, modifiant complètement sa nature.

Buchanan soulignait, dès ses premières discussions sur le design et la rhétorique, qu'« [i]roniquement, une théorie unifiée de la rhétorique demeure étonnamment inexplorée<sup>130</sup> » (1985, p. 4). Bien qu'il passe ensuite à un argumentaire en faveur de la création d'une telle théorie, il nous semble qu'un modèle de design persuasif requiert une base rhétorique fondamentale. Comme Buchanan traduit les aspects de la rhétorique qui sont communs à toutes les grandes théories de l'art persuasif, nous viserons à compléter sa proposition en nous concentrant sur un seul type de rhétorique et les éléments qui lui sont particuliers.

---

<sup>130</sup> Traduction libre de « *Ironically, a unifying theory of rhetoric remains surprisingly unexplored* ».

Pour ce faire, nous devons donc trouver une forme de rhétorique qui corresponde à la foi, aux similitudes sur lesquelles se base Buchanan et aux autres impératifs de la traduction des concepts vers le design.

### **3.2.3.1 - Une forme de rhétorique qui correspond aux similitudes de Buchanan**

En partant des caractéristiques énumérées ci-dessus (universalité, adaptation à l'incertitude, volonté persuasive et équilibre des considérations de l'invention), nous avons évalué plusieurs formes de la rhétorique depuis une sélection de textes et d'auteurs effectuée dans *The Rhetorical Tradition* (Bizzell et Herzberg, 1990). Le but était de trouver la ou les formes de rhétorique(s) qui correspondaient à toutes les caractéristiques de la rhétorique de Buchanan.

Dans le cas où plus d'une forme répondrait à ce critère, nous devons ensuite choisir celle qui serait la plus pertinente pour notre nouvelle approche au design. Le but n'est pas de restreindre cette nouvelle approche à une seule forme de rhétorique, mais bien de commencer par construire une base solide et utilisable pour les prochaines phases de notre recherche. L'intégration d'autres concepts provenant d'autres formes de rhétorique qui pourront être traduits vers le design dans de prochains travaux de recherche, mais elle dépasse les ambitions de celui-ci.

Dans les sections suivantes, nous allons :

- Examiner un ensemble de différentes formes de rhétorique pour voir quelles sont celles qui correspondent le mieux aux caractéristiques de notre recherche ;
- Déterminer la forme de rhétorique qui contribuerait le plus efficacement à notre nouvelle approche au design.

#### *3.2.3.1.1 - Les auteurs qui n'ont pas été utilisés*

Bien que tous les auteurs cités dans *The Rhetorical Tradition* (Bizzell et Herzberg, 1990) aient été influents, nous n'en avons conservé que quelques-uns pour notre étude.

Ceux qui ont été inclus ont proposé une vision unique de la rhétorique qui était comparable à la rhétorique de Buchanan. Ainsi, nous avons dû invoquer différentes raisons pour retirer des auteurs de notre liste des formes étudiées.

Dans le Tableau II (ci-dessous) nous avons décrit les raisons invoquées pour le retrait de chacun des auteurs. Certains auteurs auraient pu être classés dans plus d'une ligne, mais nous avons fait le choix de simplifier le tableau, en leur accordant la ligne la plus pertinente dans le cas de leurs écrits.

Tableau II : Raisons invoquées pour le retrait d'auteur

<b>Raison</b>	<b>Commentaire</b>	<b>Auteurs</b>
<i>Dialectique</i>	La dialectique ne reconnaît pas l'importance de l'éthos et du pathos dans le discours	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Platon</li> <li>• Ramus</li> <li>• Wilson</li> </ul>
<i>Mettre en lumière des travaux précédents</i>	De nombreux penseurs ont tenté de préserver ou de traduire le travail d'auteurs précédents. À moins qu'ils aient fait quelque autre contribution significative, nous avons inclus seulement les auteurs qui les ont inspirés.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Quintilien</li> <li>• L'auteur inconnu de la <i>Rhetorica ad Herrenium</i></li> <li>• Beothius</li> <li>• Basevorn</li> <li>• Blair</li> <li>• Day</li> <li>• D.J. Hill</li> <li>• A.S. Hill.</li> </ul>
<i>Contributions sociales</i>	Les contributions de l'auteur ont principalement été sociales ou culturelles, ce qui ne fait pas partie du cadre de cette étude.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cereta</li> <li>• de Pisan</li> <li>• Fell</li> <li>• Grimké</li> <li>• Gates</li> </ul>
<i>Axé sur la langue et le style</i>	Plusieurs rhétoriciens se sont concentrés sur le discours lui-même, plutôt que sur la rhétorique comme un art universel, tel que décrit par Buchanan.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'auteur inconnu de <i>Principles of Letter Writing</i></li> <li>• Erasmus</li> <li>• Locke</li> <li>• Sheridan</li> <li>• Austin</li> <li>• Bain</li> <li>• Nietzsche</li> <li>• Bakhtin</li> <li>• Richards</li> <li>• Burke</li> <li>• Derrida</li> <li>• Cixous</li> <li>• Kristeva</li> <li>• Gorgias</li> </ul>
<i>Porté sur d'autres aspects en dehors de l'étude</i>	Certains rhéteurs ont grandement contribué au champ dans des aspects qui ne sont pas étudiés par Buchanan.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bacon</li> <li>• Vico</li> <li>• Weaver</li> <li>• Tulmin</li> <li>• Foucault</li> </ul>

### 3.2.3.1.2 - Les auteurs qui ont été retenus

Voici la liste des auteurs retenus pour notre étude. Nous fournissons une brève introduction de chacun d'eux, pour comparer ensuite leur rhétorique à celle de Buchanan, dans le Tableau III (en page 98).

- Isocrate (436 — 338 av. J.-C.) : Isocrate s'oppose aux sophistes sur une base morale et perçoit la rhétorique comme un outil pédagogique, donc pas nécessairement un art persuasif. Bien que la vérité soit difficile à trouver pour Isocrate, la rhétorique est une question d'arguments logiques, puisque ceux-ci possèdent une « puissance civilisatrice<sup>131</sup> » (Bizzell et Herzberg, 1990, p. 45). Isocrate ne discute pas de la nécessité d'un équilibre entre la logique et les autres considérations ;
- Aristote (384 — 322 av. J.-C.) : Contrairement aux sophistes, Aristote a introduit la rhétorique en tant que système comme nous la connaissons aujourd'hui ; c'est donc lui qui a officialisé la plupart des caractéristiques discutées par Buchanan. Son avis sur la rhétorique est difficilement distinguable, d'autant plus que son livre, *La Rhétorique*, est considéré comme une compilation de notes pédagogiques dans laquelle il se contredit parfois (Bizzell et Herzberg, 1990). Aristote aura ensuite l'occasion d'affiner son propos sur la construction du discours, entre autres dans *La Poétique*. Toutefois, bien que les considérations éthiques et pathétiques soient discutées en détail dans ses œuvres, il condamne leur pouvoir, ce qui nous amène à penser qu'il les considère comme un mal nécessaire plutôt qu'un outil. L'équilibre des logos, éthos et pathos n'est donc pas quelque chose dont Aristote faisait la promotion ;
- Cicéron (106 — 43 av. J.-C.) : La rhétorique de Cicéron rappelle celle d'Aristote. Ses principales contributions résident dans la formalisation des traités philosophiques de ce dernier. Étant davantage un praticien de la rhétorique que son prédécesseur, Cicéron revisite les genres du discours (délibératif, judiciaire et épideictique) et les canons de composition (y compris l'invention et la disposition). Il place également l'éthos et le pathos plus en évidence dans sa rhétorique, proposant que la moralité de l'orateur se transfère à la moralité de l'auditoire ;

---

<sup>131</sup> Traduction libre de « *civilizing power* ».

- Augustin (354 — 430 A.D.) : La principale préoccupation d'Augustin fut de réunir la rhétorique et le christianisme. Les chercheurs ont situé la rhétorique d'Augustin très près de celle de Cicéron, mais Augustin y ajoute un objectif, le même que celui de Platon : trouver la vérité. La rhétorique d'Augustin vise la transmission de la vérité chrétienne, que ce soit dans les cérémonies, l'éducation ou la politique. Il n'était donc question, pour lui, ni d'incertitude, ni de débat ou de persuasion ;
- George Campbell (1719 — 1796 A.D.) : Le philosophe écossais a proposé que toutes les facultés de la personne doivent être traitées pour réussir à persuader. Pensant que la rhétorique vise principalement le raisonnement moral, il refuse les canons de composition traditionnels — d'où l'invention et la distribution, et par conséquent l'équilibre des considérations — en faveur de deux étapes persuasives : exciter et satisfaire ;
- Richard Whately (1787 — 1863 A.D.) : Whately continue dans la veine de Campbell en tentant de mettre à jour les travaux d'Aristote. Il y ajoute une étape rappelant l'invention. La notion d'équilibre n'est pas présentée ici ;
- Chaïm Perelman (1912 — 1984 A.D.) et Lucie Olbrechts-Tyteca (1899 — 1987 A.D.) : Pendant leurs recherches sur les arguments, ces deux auteurs sont revenus à la rhétorique classique et ont décidé de redéfinir la discipline. L'argumentation, surnommée la 'nouvelle rhétorique', a été aussi bien une mise à jour de la rhétorique classique qu'une étude normative sur la classification des arguments. Ils ont insisté sur tous les types d'argumentation et réintégré l'éthos et le pathos comme principaux points de considération.

La rhétorique de chacun de ces auteurs a été incluse dans le Tableau III (en page 98), dans le but de déterminer celle qui se rapproche le plus de la rhétorique selon Buchanan.

L'étude de chaque forme de rhétorique sera condensée dans le tableau pour faciliter la consultation des résultats. Chaque caractéristique sera marquée par les lettres suivantes : soit un « O », si la forme discute positivement de la caractéristique, soit d'un « N » si elle n'en discute pas ou qu'elle en discute défavorablement.

Un simple système de points est utilisé pour déterminer laquelle des formes est plus proche de la rhétorique de Buchanan. Un « O » donnera un point à la forme. Un « N »

n'accordera aucun point. Toutes les caractéristiques sont évaluées avec une même importance. Seules les formes obtenant tous les points possibles (4) seront discutées par la suite.

Pour plus de clarté, nous allons utiliser dans notre tableau les formes abrégées suivantes de chaque caractéristique :

- U : Universalité
- AI : Adaptation à l'incertitude
- VP : Volonté persuasive
- ÉCI : Équilibre des considérations du système rhétorique (éthos, pathos et logos)

Tableau III : Correspondance entre les formes de rhétoriques retenues et les caractéristiques de la rhétorique de Buchanan

<i>Auteurs</i>	<b>U</b>	<b>AI</b>	<b>VP</b>	<b>ÉCI</b>	<b>TOTAL</b>
<i>Isocrate</i>	O	O	N	N	2
<i>Aristote</i>	O	O	O	N	3
<b><i>Cicéron</i></b>	<b>O</b>	<b>O</b>	<b>O</b>	<b>O</b>	<b>4</b>
<i>Augustin</i>	O	N	N	O	2
<i>Campbell</i>	O	O	O	N	3
<i>Whately</i>	O	O	O	N	3
<b><i>Perelman et Olbrechts-Tyteca</i></b>	<b>O</b>	<b>O</b>	<b>O</b>	<b>O</b>	<b>4</b>

Deux formes de rhétorique partagent donc toutes les caractéristiques de celle de Buchanan : la rhétorique de Cicéron et l'argumentation de Perelman et Olbrechts-Tyteca.

Il serait sûrement profitable d'explorer les deux formes de rhétorique identifiées ci-dessus, mais nous tenterons, pour les besoins de cette thèse, de nous limiter à une seule forme. Nous allons donc faire un choix.

Aucun auteur ne semble s'être attardé sur les différences ou ressemblances entre ces deux formes de rhétoriques. Toutefois, Perelman et Olbrechts-Tyteca, à même le *Traité de l'argumentation*, font référence à l'œuvre de Cicéron de nombreuses fois. À la lecture du *Traité de l'argumentation*, il est clair que l'œuvre de Cicéron a été vaillamment étudiée et incluse dans la nouvelle rhétorique. En effet, Perelman et Olbrechts-Tyteca citent plusieurs passages des plus



influentes publications de Cicéron<sup>132</sup>, dans le but de cimenter leur réflexion et de la comparer avec d'autres auteurs classiques de la rhétorique (souvent Aristote et Quintilien). Si l'on en retire les références anecdotiques, sur les trente-trois références recensées en index du *Traité de l'argumentation*, seize propos de Cicéron sont employés pour argumenter les mêmes points que Perelman et Olbrechts-Tyteca. Seulement trois références expriment un désaccord entre les auteurs du *Traité de l'argumentation* et Cicéron : l'une portant sur une distinction entre l'exemple qui fonde une règle et l'exemple pour illustrer une règle (2008 [1958], p. 482) et les deux autres s'intéressant à l'utilisation du langage (2008 [1958], p. 203; 538). Les autres références ne sont pas de nature théorique, au sens où les discours de Cicéron eux-mêmes sont utilisés pour exemplifier ou illustrer ce dont Perelman et Olbrechts-Tyteca discutent.

Il semble donc que l'essence des propos de Cicéron a été reprise, et même remise au goût du jour par Perelman et Olbrechts-Tyteca. Ainsi, il nous paraît pertinent de nous concentrer sur le *Traité de l'argumentation* qui offre, implicitement, une rhétorique cohérente avec les deux formes que nous avons sélectionnées au préalable.

### 3.3 - De l'argumentation au design : fondements

L'argumentation a été choisie pour sa structure ouvertement complexe. Un modèle précis de plusieurs aspects traduits de l'argumentation sera produit pour analyser les actes et les solutions de design recensés lors de la recherche.

Lors de son introduction, le *Traité de l'argumentation* (Perelman et Olbrechts-Tyteca, 2008 [1958]) a rompu avec la tradition cartésienne reprise dans l'étude du discours par la plupart des penseurs de l'époque des Lumières (Leff, 2009). En effet, le livre introduit l'argumentation comme un art de la persuasion qui s'éloigne de la pure rationalité. Le facteur humain reprend ses lettres de noblesse dans l'argumentation, ce qui en fera un terreau fertile pour notre nouvelle approche, se voulant elle aussi basée sur une vision fondamentalement humaine, donc plus raisonnable que rationnelle, du joueur.

L'argumentation a été discutée par de nombreux auteurs, dont certains sont mentionnés ici et dans les chapitres qui suivent. Toutefois, seuls ceux dont l'apport était directement

---

<sup>132</sup> Dont : *De l'invention*, *De l'orateur*, *Divisions de l'art oratoire*, *De officiis*, *Paradoxa stoicorum*

pertinent pour la discussion ont été inclus. Une étude plus poussée des apports à l'argumentation par d'autres auteurs pourra être menée dans le futur.

### **3.3.1 - L'argumentation dans le spectre de la persuasion**

En premier lieu, il nous semble important de distinguer l'argumentation d'autres formes d'activités persuasives, pour permettre au lecteur de se faire une meilleure idée des impératifs liés à son utilisation comme cadre théorique.

Dans les prochaines sous-sections, nous comparerons l'argumentation à (1) la rhétorique au sens large, (2) la démonstration et (3) la dialectique.

#### **3.3.1.1 - Argumentation et rhétorique**

L'argumentation partage plusieurs points avec la rhétorique classique telle que décrite par Aristote, dont son vocabulaire et ses concepts centraux (comme l'auditoire), mais les auteurs notent aussi plusieurs différences.

Tout d'abord, l'argumentation concerne principalement la structure des arguments, s'inspirant ainsi davantage de la dialectique (Leff, 2009). Elle n'insiste pas sur « la manière dont s'effectue la communication avec l'auditoire » (Leff, 2009, p. 8) et ne s'occupe que des « moyens discursifs d'obtenir l'adhésion des esprits » (Leff, 2009, p. 10), même si ce n'est pas toujours la façon la plus efficace de persuader ou de convaincre son auditoire. De plus, elle ne traite pas des preuves extratechniques<sup>133</sup>, à moins qu'il y ait « désaccord au sujet des conclusions qu'on en peut tirer » (Leff, 2009, p. 11).

Ensuite, l'argumentation concerne plusieurs formes de discours et ne se restreint pas à la seule parole (Perelman et Olbrechts-Tyteca, 2008 [1958], p. 7-11). Par exemple, elle concerne tout auditoire, et non seulement les foules rassemblées sur une place — comme la rhétorique aristotélicienne le préconise. Elle n'est pas limitée au public ignorant et elle inclut, donc, les auditoires de pairs. Enfin, l'argumentation n'intègre pas non plus les tenants de l'action oratoire (débit, mnémotechnique, etc.).

---

<sup>133</sup> Selon Aristote (dans sa *Rhétorique*), les preuves extratechniques sont des contrats, des éléments ou des outils servant d'appui lorsqu'on tente de persuader quelqu'un. Il ne s'agit pas d'arguments exprimés dans un discours.

### 3.3.1.2 - Argumentation et démonstration

La démonstration et l'argumentation s'opposent de manière dichotomique sur la question de la certitude. Le mot 'démonstration', utilisé dans le *Traité de l'argumentation* (Perelman et Olbrechts-Tyteca, 2008 [1958]) pour bien distinguer les deux concepts, ne semble pas être universellement accepté. Certains auteurs (p.ex. : Crosswhite, 1989) utiliseront le terme 'argumentation' pour couvrir les deux concepts, mais les opposeront dans leur formalité, précisant qu'on discute d'argumentation formelle (démonstration) et d'argumentation non formelle (argumentation).

La démonstration est en effet basée sur des évidences irréfutables : on démontre une preuve mathématique et la seule façon de s'y opposer est de trouver une faute dans la démonstration (Perelman et Olbrechts-Tyteca, 2008 [1958]). On ne peut pas s'attaquer aux valeurs qui soutiennent la démonstration ni au raisonnement, puisque toute personne rationnelle doit y adhérer. On dira simplement que la validité de la démonstration est basée sur la justesse de sa logique (Crosswhite, 1989).

L'argumentation, qui vise à renforcer ou à créer l'adhésion à une thèse, est justement inutile lorsque la démonstration est possible. Cependant, elle devient essentielle lorsque l'incertitude apparaît. S'il y a raison de douter, alors l'adhésion des esprits doit être acquise par l'argumentation. L'impossibilité de démontrer la logique d'une argumentation aura transformé ses critères de validité pour les amalgamer, jusqu'à un certain point, à son efficacité (Crosswhite, 1989).

### 3.3.1.3 - Argumentation et dialectique

La dialectique, qui était favorite depuis les Lumières jusqu'à l'introduction de l'argumentation, tient davantage de l'approche rationaliste (Leff, 2009).

La dialectique refuse l'éthos et l'opinion, les reléguant au rang de fautes discursives. On y construira l'autorité par la pertinence et la force des arguments présentés. D'ailleurs, les dialecticiens étudient et proposent la structure du discours et la catégorisation des arguments (Leff, 2009).

Le *Traité de l'argumentation*, comme la rhétorique de laquelle il tire ses fondements, embrasse l'éthos comme une source d'arguments et d'autorité. L'opinion y est admise et

reconnue parce qu'elle permet de s'aligner sur les valeurs partagées avec l'auditoire. Pour les rhétoriciens, le contexte est crucial au discours, et chaque orateur doit d'ailleurs s'adapter au contexte dans lequel il se trouve. On élargira donc la portée des études bien au-delà de la logique argumentative afin de comprendre la force des arguments.

#### **3.3.1.4 - Argumentation, démonstration, dialectique et rhétorique**

L'argumentation est cependant soigneusement positionnée à l'opposé de la démonstration, entre la rhétorique et la dialectique. (Leff, 2009 ; Perelman et Olbrechts-Tyteca, 2008 [1958]). « La rhétorique et la dialectique sont donc en position de complémentarité mutuelle : la dialectique donne forme à l'investigation rhétorique, tandis que celle-ci empêche les abstractions dialectiques de parvenir au point où elles perdent contact avec la réalité argumentative. » (Leff, 2009, p. 9)

Néanmoins, l'argumentation est plus fortement basée sur la rhétorique, comme le souligne le sous-titre de l'argumentation de Perelman et Olbrechts-Tyteca (2008 [1958]) : « la nouvelle rhétorique ». Cette dénomination est, avec le temps, devenue un surnom accepté dudit traité. Elle sera même employée dans des publications philosophiques, notamment anglophones (p.ex. : Crosswhite, 1989 ; Johnstone, 1987).

Étant donné les grandes similitudes qui rapprochent l'argumentation et la rhétorique, particulièrement dans la portée de cette recherche, nous alternerons entre l'une et l'autre au cours de ce document.

#### **3.3.2 - Traduction et résultats**

Bien que le lecteur n'ait pas encore été informé des tenants et aboutissants de l'utilisation de l'argumentation en design de jeu, nous devons désormais court-circuiter notre narration de l'évolution de l'approche persuasive en design de jeu pour discuter du résultat de l'expérimentation.

En effet, la tradition voudrait que les résultats soient présentés par phases, nous amenant à une structure de thèse semblable à la suivante : (A) présentation de l'argumentation et de chacun de ses concepts pertinents, (B) traduction de ces concepts vers le design et vers le design de jeu, (C) validation par l'analyse du journal réflexif et du produit issus de la phase de recherche

par le design, puis (D) validation par l'analyse de données qualitatives amassées durant l'observation et le groupe de discussion.

Toutefois, étant donné l'ampleur du cadre théorique choisi, nous avons décidé d'un ordre de présentation par champ de considération, où chaque chapitre correspondra à une ou plusieurs boucles thématiques traversant une structure semblable à celle présentée dans le paragraphe précédent. Chaque thème sera simplement présenté selon (A) sa définition dans le *Traité de l'argumentation* ; (B) sa traduction en design et en design de jeu ; (C) la validation de la traduction selon l'analyse du journal réflexif et du produit issu de la phase de recherche par le design ; puis (D) validation par l'analyse des données qualitatives amassées durant l'observation et le groupe de discussion.

Nonobstant ces considérations, et dans le but de donner la chance au lecteur de mieux comprendre les discussions portant sur l'analyse du journal réflexif, du produit et des données qualitatives, nous dédions dès maintenant un chapitre à la présentation du jeu produit durant la phase de recherche par le design.

## **4 - *Doctrina Fabula* : le jeu de rôle de table**

En phase 2 du projet (la phase de recherche par le design), le designer-chercheur a conçu un jeu permettant de mettre en application l'approche persuasive qui a été élaborée en phase 1 (la recherche d'un cadre théorique). Cette phase 2 visait principalement à explorer, dans une perspective émique, de quelle manière et dans quelle mesure la nouvelle approche déterminée est applicable.

Comme discuté plus haut, le design du jeu lui-même sera exposé dans un journal de bord. Toutefois, afin de justifier les choix principaux et de pallier toute forme d'incompréhension de la part du lecteur, des prémisses d'informations seront fournies ici, en amont de la présentation du produit.

Dans les sections qui viennent, nous (1) expliquerons quel type de jeu a été jugé le plus approprié pour notre recherche et (2) présenterons le produit final utilisé dans la phase 3 (la recherche qualitative complémentaire).

### **4.1 - Choisir le type de jeu**

Nous émettons les contraintes suivantes pour choisir le type de jeu à réaliser durant la recherche par le design :

- Faisable : Le jeu doit pouvoir être conçu seul, par le designer-chercheur (selon ses compétences), dans un laps de temps raisonnablement court et selon des ressources financières limitées. Malheureusement, nous devons dès lors écarter le jeu vidéo qui requiert un investissement de temps considérable et des connaissances en programmation et en création artistique qui sont hors d'atteinte pour le designer-chercheur. De même, ce critère exclut toute forme de jeu requérant des pièces sculptées, qui nécessiteraient de l'équipement et des capacités en sculpture ou en travail de résine. Finalement, ce critère exclut les jeux d'évasion et les jeux de rôles dits 'grandeur nature', qui requièrent un endroit fixe et bon nombre d'équipements coûteux ;
- Éducateur : Le jeu doit pouvoir enseigner aux joueurs de nouvelles connaissances et de nouvelles croyances. Ce critère, bien qu'important en philosophie, n'exclut pas de type précis de jeux ;

- Ouvert : Le jeu doit permettre au joueur un éventail d'options suffisamment large pour pouvoir évaluer l'action du jeu sur les désirs, croyances et connaissances pratiques du joueur. Comme défini plus haut, le désir englobe à la fois les causes perturbantes qui nous forcent à un comportement, les choix délibérés que nous faisons sans y être obligés, et tout ce qui se trouve entre ces deux extrêmes (voir 'La cause et le motif' en page 23). Il est donc nécessaire de s'assurer que le jeu puisse permettre au joueur d'émettre des désirs de toutes ces natures, mais également ses propres connaissances et croyances. Nous avons donc besoin d'un jeu qui ne contraint pas le joueur à effectuer des choix spécifiques menant directement à l'expérience souhaitée. Ici encore, le critère exclut le jeu vidéo, qui possède un éventail limité d'options, mais aussi la plupart des jeux de plateau ayant un nombre d'options restreint d'actions prédéfinies ou prévues d'avance. Même dans des jeux tels que les échecs ou le *Risk* (1957), où l'on tente de créer des stratégies pour surprendre nos adversaires, il faut agir à l'intérieur des règles permises par le jeu (par exemple, on ne peut pas déguiser ou cacher des pièces de jeu). Pour correspondre à ce critère, le jeu devra donc être interprétatif ou participatif, c'est-à-dire que le joueur ne devra être limité que par la portée de son imagination pour interagir avec les éléments ludiques ;
- Régulé : Nous reprenons le terme de Caillois (2015 [1958]) pour signifier que le jeu doit présenter des règles claires, hors du contrôle du joueur, qui le guideront dans son expérience et qui, au minimum, correspondront à la possibilité d'un déplaisir. Ceci exclut ultimement les jeux d'enfants et les jouets.

Il nous semble donc que le jeu de rôle de table soit le type de jeu le plus indiqué pour correspondre à ces contraintes.

#### 4.1.1 - Le jeu de rôle de table

Plusieurs auteurs se sont attaqués à la tâche de définir le jeu de rôle<sup>134</sup> et ses spécificités. Une première manière de le faire serait de tenter de définir ce type de jeu par ses règles. Il

---

<sup>134</sup> À partir d'ici, dans le but d'alléger le texte, nous utiliserons l'expression « jeu de rôle » pour faire référence au jeu de rôle de table. Il ne sera donc pas, à moins d'avis spécifique, discuté de jeu de rôle numérique ni de jeu de rôle dit 'grandeur nature', par exemple.

apparaît cependant que même si plusieurs mécaniques sont communes d'un jeu de rôle à l'autre, aucune n'est présente dans chacun de ces jeux. En effet, selon Cover (2010) :

- 80 % des jeux de rôles suggèrent d'ajouter à leurs propres règles des règles 'maison' ;
- 76 % des jeux de rôles suggèrent l'utilisation d'un diagramme pour représenter les scènes du récit ; ceux-ci peuvent ou non former un plateau pour les combats ;
- 56 % des jeux de rôles suggèrent l'utilisation de figurines, que l'on appelle dans la pratique des 'miniatures' ;
- 33 % des jeux de rôle n'utilisent pas de dés.

On pourrait alors identifier des éléments essentiels du jeu de rôle pour le ramener à sa plus simple expression. Olivier Caïra (2007) décrit le jeu de rôle à travers quatre composantes :

- Univers : le *setting*, la méta-intrigue à l'échelle du monde et non de l'aventure ;
- Système de règles : principes élémentaires de simulation, incluant généralement les dés, les ajustements, etc. Ces règles sont souvent incomplètes et sont livrées à une certaine liberté d'arbitrage de la part du guide ;
- Scénario : La quête spécifique, aux prises de laquelle sont les protagonistes, est habituellement de nature extrapolable. Notons qu'il ne s'agit pas ici du récit, puisqu'on ne connaît que l'objectif et les défis, mais pas la résolution ;
- Personnages des joueurs : création selon le système de règles, puis expérience accumulée par les joueurs dans leur progression en jeu.

En plus des caractéristiques du jeu, on pourra considérer que le jeu de rôle de table inclut invariablement une dimension narrative co-crée par le joueur, qui interprète des personnages, et par le guide qui est responsable de la méta-intrigue et de la quête. Le système de règle est perçu comme un soutien à la simulation, il est donc, par définition souple ; il pourra être étendu, modulé sinon modifié par le guide selon les besoins du jeu.

Selon Sarah L. Bowman, on pourra définir les spécificités du jeu de rôle de table selon la définition suivante :

« Les joueurs interprètent des Identités secondaires dans un espace narratif cocréé, imaginé à la fois par les joueurs et leur guide. Ce guide — aussi appelé conteur, maître de jeu, maître de donjon ou arbitre — construit la trame narrative dans un tout cohérent et est



responsable de l'arbitrage final en ce qui concerne la résolution de conflit et les règles<sup>135</sup>. » (Bowman, 2010, p. 12)

Ce type de jeu existe donc sur un continuum narratif et formel (réglé, pour reprendre le terme de Caillois (2015 [1958])), proposant aux joueurs d'explorer des mondes et des scénarios imaginaires en se mettant dans la peau de personnages dont chaque action est soumise à des règles qui déterminent le succès ou la conséquence de ladite action (Caïra, 2007). Les règles présentées aux joueurs servent aussi des rôles précis (Bergström, 2012), dont :

- Le maintien de l'équilibre récit-règles ;
- L'arbitrage lors de différends entre les joueurs ;
- Le refroidissement créatif pour assurer la cohérence narrative ;
- L'agent de constance pour maintenir un sentiment de justice parmi les joueurs ;
- L'inspiration et le soutien pour les débutants ;
- La communication entre les joueurs qui doivent discuter de concepts propres à la simulation et dont le vocabulaire doit être inventé ;
- L'élément aléatoire propre au jeu dont la résolution doit être incertaine ;
- Le contrôle diégétique permettant la co-création par tous les joueurs.

#### 4.1.1.1 - Une (très) brève histoire du jeu de rôle

Le premier jeu de rôle, tel qu'ils sont définis maintenant, est *Dungeons & Dragons* (1974). Celui-ci est un dérivé des jeux de guerre américains (*wargames*), eux-mêmes inspirés des *kriegsspiels* allemands desquels on retrouve les influences jusqu'aux échecs (Ewalt, 2013 ; Schick, 1991).

Ces jeux de guerre, populaires dans les années 1970, sont des simulations guerrières, reproduisant des affrontements d'armées historiques à l'aide de figurines et de modèles réduits de bâtisses et de montagnes. Avec une quantité significative de joueurs avides et d'associations de ces joueurs aux États-Unis, le jeu de guerre a rapidement évolué, construisant une base de

---

<sup>135</sup> Traduction libre de « *The players enact these secondary Selves in a co-created story space imagined by both the players and their guide. This guide — also known as the Storyteller, Gamemaster, Dungeonmaster or Referee — weaves the narrative into a coherent whole and provides final arbitration with regard to conflict resolution and rules* ».

règles de plus en plus compliquée. Plusieurs éléments communs au jeu de rôle — interprétation d'un rôle, co-construction narrative, progression des personnages, arbitre neutre et même utilisation de dés pour gérer les chances de succès d'une action — existaient d'ailleurs dans une itération ou une autre de ces jeux de guerre<sup>136</sup>.

C'est Dave Arneson, souhaitant transporter son récit dans une caverne, mais ne disposant pas d'une table de jeu capable de représenter le contexte de manière efficace, qui proposa en premier de décrire verbalement le contexte et les actions posées par les personnages (Schick, 1991). En combinant sa propre manière de jouer avec les règles d'un jeu de guerre dans un univers médiéval fantastique inventé par Gary Gygax, les deux hommes créent *Dungeons & Dragons* (1974), un jeu qui va bientôt se répandre à travers les États-Unis puis, éventuellement, le monde.

Grâce à ses débuts modestes (qui dépassent tout de même les attentes de ses créateurs), le jeu de rôle passe sous le radar des autorités morales américaines, alors aux prises avec le mouvement hippie. Malgré la réticence d'une partie de la communauté du jeu de guerre<sup>137</sup>, le fantastique est particulièrement populaire à l'époque, surtout dans les facultés de génie et de science, grâce à l'arrivée de la version 'livre de poche' de *The Lord of The Rings* (Tolkien, 1954) en 1965. En parallèle, les jeux de simulation sportive avaient pris de l'ampleur depuis le début des années 1960. Ceux-ci utilisaient, entre autres, les statistiques de performance trouvées sur les cartes à collectionner de joueurs de baseball. Matt Barton remarque les similitudes entre le jeu de rôle traditionnel et ces jeux de simulation sportive, à travers leur « effort d'utiliser des dés et les statistiques pour représenter de façon plus réaliste nos fantaisies, que ce soit pour des événements sportifs imaginaires ou pour combattre des créatures fantastiques<sup>138</sup> » (2008, p. 14-

---

<sup>136</sup> Cette période et les jeux en questions sont d'ailleurs documentés en détail dans l'ouvrage de Jon Peterson *Playing at the World* (2012) que le lecteur pourra consulter pour avoir une meilleure idée du contexte.

<sup>137</sup> L'influent auteur britannique Donald Featherstone témoigne avoir résisté avec véhémence à l'introduction de « magiciens pouvant lancer des sortilèges qui transformaient un escadron de cavaliers en crapauds [*wizard whose spells could turn cavalry squadron into toads*] » (Featherstone, 1969 ; cité par Peterson, 2012, p. 45)

<sup>138</sup> Traduction libre de « *effort to use dice and statistics to more realistically model fantasies, whether these are imaginary sporting events or battles with fantastic creatures.* »

15). Le jeu de rôle prend donc son envol, et s'infiltrer dans les cercles de jeunes adultes habiles avec les chiffres (Schick, 1991).

Depuis, le jeu de rôle s'est largement diversifié, s'éloignant parfois de ses racines guerrières au profit d'une expérience plus fantaisiste, ou s'émancipant dans des simulations des plus réalistes. Durant les années 1980, le jeu de rôle prend une tournure presque mandarinale, engrangeant des systèmes de règles de plus en plus compliqués et requérant un véritable dévouement, ne serait-ce que pour comprendre comment jouer. Avec la venue de la compagnie de publication White Wolf dans les années 1990, le jeu de rôle s'éloigne de sa définition très tactique et mathématique, pour se diriger vers la co-crédation narrative. Le système de jeu, qui sera connu sous le nom de *Storyteller System*, devient beaucoup plus accessible et commence à briser l'image élitiste du jeu de rôle.

Depuis, le jeu de rôle s'est recentré sur son essence, à mi-chemin entre le narratif et le formel/réglé, à travers des jeux plus simples et faciles d'accès.

#### **4.1.2 - Concevoir un jeu de rôle**

Au-delà de la définition du type de jeu choisi, nous devons également recenser les écrits sur la conception de celui-ci. Dans les sections qui suivent, nous définirons l'opportunité à laquelle répond le jeu de rôle et nous fédérerons les spécificités du design de jeu de rôle.

##### **4.1.2.1 - Définir l'opportunité**

Nous avons proposé que les jeux s'adressaient à un désir de plaisir, et que la raison poussant les joueurs à s'adonner au jeu donnait justement des indices importants pour mieux saisir la situation à améliorer.

De manière générale, les joueurs disent qu'ils jouent à des jeux de rôle pour construire des récits ensemble dans un contexte imposant une certaine cohérence, mais aussi pour expérimenter l'altération de soi de manière plus sophistiquée que le 'faire-semblant' retrouvé, par exemple, dans les jeux pour enfant (Bowman, 2010).

Ainsi, quelques études se sont justement intéressées à la question de l'intérêt du jeu de rôle pour les joueurs (Bowman, 2010 ; Caïra, 2007 ; Fine, 2002 [1983]). Les auteurs ont conclu que ces derniers recherchent l'une ou l'autre (ou plusieurs) de ces expériences :

- Atmosphère/étrange : excitation émotionnelle en rapport avec le contexte imaginé ;
- Éducation/érudition : apprendre de nouvelles choses ;
- Évasion/diversion : se sortir de la routine ;
- Expérimentation : pouvoir essayer de nouvelles choses dans un contexte narratif sécuritaire ;
- Interprétation : performance d'identités alternatives ;
- Panache : imaginer une réalité plus audacieuse et haute en couleur ;
- Progression : développement du personnage ;
- Raisonnement : résolution de problèmes tactiques et sociaux ;
- Sentiment d'efficacité et de contrôle : comprendre les règles de simulation, pouvoir juger des chances de réussite de quelque action ;
- Sociabilité : construire une communauté, contrôler les dynamiques d'interaction.

Lorsque l'on débutera le design du jeu, il sera important de cadrer le désir spécifique que nous souhaitons promouvoir autour d'une ou plusieurs de ces expériences pour correspondre, de manière familière, au jeu de rôle traditionnel et aux attentes des participants.

#### **4.1.2.2 - Design de jeu de rôle**

Contrairement aux manuels dédiés au design de jeux vidéo, dont on ne s'aventurera même pas à estimer le nombre, le design de jeux de rôle n'est pas souvent le sujet de publications éditées (excluant, entre autres, les nombreux blogues et baladodiffusions de designers amateurs). En fait, l'étude des jeux de rôle (à laquelle est dédié, notamment, l'*International Journal of Role-playing*) a pris de l'ampleur plus rapidement que le design de ces jeux en tant que tel.

Comme nous l'avons rapidement mentionné dans notre rapide recension de la littérature en design de jeux, (voir la section sur la problématique, en page 4), les auteurs du domaine s'intéressent plus au jeu à concevoir qu'à la conception du jeu elle-même. Ainsi, la plupart des connaissances sur lesquelles nous devons nous baser se concentrent sur l'objet plutôt que sur le processus de design.

Jennifer G. Cover (2010) liste trois principales différences entre les jeux de rôles de table et les autres jeux (par exemple, les jeux de rôles vidéo) : (1) un éventail d'actions indéterminé,

(2) une agentivité narrative<sup>139</sup> dans les interactions sociales et (3) un double niveau de design entre le designer et l'arbitre.

Wolfgang Baur propose, quant à lui, que la spécificité du jeu de rôle en fasse un défi particulier pour le designer de jeu. En effet, sa nature imaginaire fait que son « design est une fonction de l'attention humaine<sup>140</sup> » (Baur, 2012, p. 6). Le designer doit donc être particulièrement inquiet de la gestion de l'attention des joueurs. Il doit concevoir un jeu qui interpelle les joueurs à intervalles fréquents, qui dirige l'attention de ceux-ci vers des événements et qui offre des récompenses sociales ou formelles pour garder leur attention et motiver un certain type d'attitudes ou de comportements.

Baur propose aussi que le jeu de rôle vise à créer le mémorable, en mettant en scène des personnages marquants ou des situations qui pourront être racontées à d'autres joueurs. Ceci passe avant tout par le système formel/réglé et par l'univers qui doit être conçu par le designer pour inspirer l'arbitre qui mènera le jeu.

Le système formel/réglé est habituellement composé d'un système de base, agrémenté de systèmes spécifiques qui encouragent les joueurs à les utiliser. Ceux-ci, souvent des sous-systèmes créés pour gérer le combat (McComb, 2012) et la magie (Baur, 2014 ; Stackpole, 2012), sont beaucoup plus précis et offrent des options moins génériques et plus inspirantes.

La création de l'univers (Baker, 1996 ; Baur, 2012) et du scénario (Greenwood, 2012) est elle aussi explorée en détail dans quelques publications.

Ainsi, les conseils de ces auteurs portent principalement sur des points du jeu qui seront à définir avec plus d'attention. Cela étant, l'approche persuasive que nous tentons de développer et le contexte de la recherche nous poussent de toute manière vers ce type de réflexion.

En effet, deux des spécificités identifiées par Cover (l'éventail indéterminé d'actions et l'agence du joueur) s'alignent avec les impératifs de notre recherche. Les suggestions de Baur répondent quant à elles aux considérations du pathos en rhétorique. On retrouve dans l'idée des

---

<sup>139</sup> Un concept qu'elle résume rapidement comme étant le « contrôle qu'a le joueur sur l'histoire [*control over the story*] » (Hammer, 2007 ; cité par Cover, 2010), donc la possibilité d'agir à l'intérieur du jeu et de moduler l'histoire racontée à ces fins.

<sup>140</sup> Traduction libre de « *design is a function of human attention* ».

sous-systèmes plus détaillés des traces de la nature persuasive du jeu, comme la mise en présence accrue (voir page 241 du présent document) de certaines situations dans les règles, de manière à attirer l'attention des joueurs.

Restent ensuite le double niveau de design et la création d'univers/de scénario qui seront des aspects sur lesquels le designer-chercheur portera une attention particulière.

### **4.1.3 - Impact sur la phase de recherche qualitative**

Après avoir exploré le design de jeu de rôle d'une perspective émique, il demeure important de mettre à l'épreuve le jeu lui-même. En effet, si le design est fait selon l'approche persuasive, on doit confronter l'objectif du designer (promouvoir les désirs dans le but de mener vers l'expérience voulue) à la réalité. Pour reprendre les termes de Jonas (voir la section sur l'aspect ontologique de la recherche par le design, commençant à la page 41), il est maintenant nécessaire de vérifier que l'état 2 obtenu correspond à l'état 2' visé.

Pour ce faire, nous allons utiliser une recherche indépendante de la création, utilisant les tests utilisateur du jeu comme lieu de collecte de donnée. Ces tests utilisateur seront observés, et les joueurs seront ensuite invités à participer à un groupe de discussion.

#### **4.1.3.1 - Test utilisateur**

Pour correspondre à nos groupes de discussion (voir page 58), nous souhaitons organiser des séances de jeu avec 4 à 6 groupes de 4 à 6 participants, incluant un guide dans chacun des groupes, correspondant aux diverses sous-populations pouvant être concernées par le jeu conçu.

Tel que mentionné auparavant, le public du jeu devra être diversifié. Ainsi, lors du recrutement, nous chercherons à avoir au moins deux groupes de joueurs novices et deux groupes expérimentés (composés de joueuses et joueurs s'adonnant au jeu de rôle depuis plus d'un an). Dans la mesure du possible, nous favoriserons les groupes qui contiennent des joueuses et joueurs dont les caractéristiques démographiques se distinguent des autres (par leur groupe d'âge, leur sexe, leur langue). Enfin, nous favoriserons le recrutement d'au moins un groupe qui s'adonne à des jeux de rôles offrant une expérience différente de ceux identifiés par les joueurs des autres groupes (plus narratif, plus stratégique, etc.). Pour ce dernier point, nous n'avons pas de cartographie précise des expériences possibles ni des jeux associés à ces expériences. Nous devons nous fier à nos connaissances générales sur les jeux de rôles et aux dires de nos

participants durant la phase de recrutement. Un questionnaire accompagnera toute activité de recrutement, afin d'établir le niveau d'expérience des joueurs, leurs données démographiques, les jeux auxquels ils jouent ainsi que la raison pour laquelle ils aiment ces jeux en particulier. Ces données seront toutes auto-rapportées.

Nos groupes peuvent être composés de groupes de jeu préexistants ou d'individus seuls qui seront intégrés à des groupes de jeu selon leur correspondance à une des sous-populations identifiées (évaluée par un questionnaire). La séance de jeu peut se dérouler soit dans un endroit fourni par le chercheur, soit dans le lieu de jeu habituel du groupe, si applicable, tant que l'endroit satisfait les critères de lieu physique pour le futur groupe de discussion.

Chaque groupe jouera ensemble à trois reprises, avec deux séances d'une durée de deux à quatre heures, et une dernière qui n'en durera qu'une. Les joueurs recevront les règles au moins une semaine avant la première séance ; le guide recevra, en accompagnement des règles, un scénario qu'il devra mener.

La première séance permettra aux joueurs de se familiariser avec le jeu et de créer les personnages qu'ils interpréteront par la suite. La deuxième séance permettra de compléter la majorité du scénario proposé. Celui-ci se conclura durant la troisième séance. L'intervalle d'une séance de jeu à l'autre durera de 8 h à un mois, selon les disponibilités des joueurs. Une version électronique du jeu, ainsi que des accommodations de confort (boissons, grignotines) seront offertes aux participants en guise de récompense.

Chacune des séances sera observée. Étant donné que les actions sont narrées, le son de chacune des séances sera enregistré et le chercheur s'affairera à la prise de notes durant la partie.

Le groupe de discussion visera à confirmer les observations en encourageant les participants à discuter de leurs comportements et des raisons derrière ceux-ci. Il portera également sur l'expérience vécue par les joueurs. Les joueurs seront appelés à discuter des expériences vécues et à réfléchir sur l'origine de celles-ci. Le son du groupe de discussion sera également enregistré, pour permettre au chercheur de réécouter et retranscrire la discussion plus tard, puisqu'il devra servir de modérateur durant le groupe.

#### 4.1.3.1.1 - La réalité des tests utilisateur

Sans grande surprise, le plan et les critères établis ci-dessus ont dû être pliés à la réalité des groupes recrutés et aux abandons durant la recherche. Nous avons compilé les Tableau IV (ci-dessous) et Tableau V (ci-dessous) pour exposer la situation réelle de la recherche :

Tableau IV : Groupes de test utilisateur et participants selon les étapes de la phase 3

<i>Groupe</i>	Participants planifiés	Participants observés	Participants au groupe de discussion
<b>1</b>	3	3	3
<b>2</b>	5	5	3
<b>3</b>	6	6	6
<b>4</b>	5	4	4
<b>5</b>	6	6	6
<b>6</b>	4	3	3
<b>7</b>	6	4	1
<b>Total</b>	35	31	26
<b>Moyenne</b>	5	4,4	3,7

Tableau V : Groupe de test utilisateur et séances de jeu

<i>Groupe</i>	Nb de séances	Nb d'heures jouées	Le groupe a joué le scénario entier?	Il y a eu au plus de 8h et moins d'un mois entre les séances?
<b>1</b>	2	3.5 h	Non	Oui
<b>2</b>	2	7 h	Oui	Oui
<b>3</b>	2	7 h	Oui	Oui
<b>4</b>	1	3,5 h	Oui	Non (une seule séance)
<b>5</b>	2	6 h	Oui	Oui
<b>6</b>	3	7 h	Oui	Oui
<b>7</b>	2	3 h	Non	Oui
<b>Total</b>	14	37 h	5/7	6/7
<b>Moyenne</b>	2	5,3 h		

Voici quelques commentaires sur les chiffres présentés sur le tableau ci-dessus :



- Alors que nous cherchions de 4 à 6 groupes, nous avons reçu les candidatures de 7 groupes, dont quatre étant des groupes de joueurs déjà formés et trois sont des groupes que nous avons formés ou complétés. Nous n'avons formé qu'un seul groupe de joueurs novices (que nous avons dû jumeler à un arbitre expérimenté), soit le groupe 6. De plus, les joueurs du groupe 6 étaient tout de même des joueurs aguerris, férus d'autres types de jeu et ayant déjà participé à la création d'au moins un jeu commercialisé. Autrement, les groupes 1 à 5, ainsi que le groupe 7, étaient composés de joueurs expérimentés. De manière similaire, nous n'avons eu à discriminer les participants ni sur les données démographiques ni sur leurs intérêts. Une seule candidature a été laissée de côté, en raison de conflits d'horaire avec les autres participants. La diversité des groupes n'atteint donc pas notre objectif initial, nous imposant une limite d'extrapolation des résultats (voir la section sur les limites, commençant à la page 269).
- Les groupes ont joué moins longtemps que prévu (on visait 7 h de jeu alors que la moyenne est d'environ 5,3 h par groupe), mais ceci est dû à la fois à des conflits d'horaire et à la longueur du scénario. Les groupes 1 et 7 n'ont joué qu'une partie du scénario. Le groupe 1 n'ayant pas de disponibilité commune dans les dates de cueillette de données, et le groupe 7 étant réduit à un seul participant après la première séance de jeu<sup>141</sup>. Seul le groupe 6 s'est plié à l'horaire anticipé, tandis que les autres ont condensé les périodes de jeu. Le groupe 4, qui n'avait qu'une seule disponibilité, n'a évidemment pas laissé les huit heures de délai prévues pour que le chercheur puisse compiler ses notes entre une séance de jeu et le groupe de discussion. À la lumière des résultats obtenus, qui ont rapidement atteint la saturation des données et qui se recoupent beaucoup, le temps de jeu ne semblait pas avoir une influence remarquable sur la manière de jouer.
- Nous souhaitions 4 à 6 joueurs dans chaque groupe, seul le groupe #1 n'a pas atteint ce nombre. Nous avons tout de même accepté la candidature en nombre insuffisant étant donnée la date imminente de fin de la cueillette de données. Quatre participants (11 % des participants conviés) ne se sont pas présentés au test utilisateur. Des participants ayant testé le jeu, cinq (16 % des participants restants) n'ont pas complété la série d'activités de recherche menant au groupe de discussion. Ainsi, sans compter le

---

<sup>141</sup> Comme le jeu requiert au moins un joueur et un arbitre, nous avons dû annuler les parties suivantes.

participant qui n'a jamais joint de groupe, nous avons perdu neuf participants (26 % des participants prévus). Ce nombre est supérieur à l'estimation de 20 % de perte de participation que nous avons effectuée en amont (voir page 65), mais compte tenu de la longueur de l'expérience et des coupures dans le processus forçant les participants à effectuer plusieurs déplacements, nous croyons que ce pourcentage est normal. En effet, bien que les participants n'aient pas eu à se justifier pour arrêter leur participation (selon le formulaire de consentement), certains l'ont fait et nous apportent des réponses intéressantes. Dans le groupe 2, les conflits d'horaire ont imposé le retrait de deux participants (la dernière séance de jeu s'est d'ailleurs déroulée durant la dernière journée de la collecte de donnée, près d'un mois après la première séance). Dans les groupes 4 et 6, les participants ayant dû se retirer ont invoqué une situation imprévue pour leur désistement respectif. Le groupe 7 était composé de gens ne s'étant jamais rencontrés avant de jouer (comme le groupe 6). Sur les six participants prévus, deux ont reçu les règles du jeu, mais ne se sont pas présentés aux séances de jeu. Des quatre participants ayant été présents à la première séance, trois ont décidé de ne pas revenir. Le maître de jeu a été le premier à se désister. Un autre joueur a invoqué une urgence de dernière minute pour justifier son désistement, et le dernier ne s'est pas présenté à la séance. À l'exception de l'un d'entre eux, aucun des participants n'a proposé de raison pour leur désistement. Nous pouvons spéculer que le style de jeu ou le thème (qui semblent avoir été plutôt impopulaires parmi les participants ayant fait partie du groupe de discussion) proposés ne leur convenait pas. Le retrait du maître de jeu, qui a dû être annoncé pour proposer un remplaçant, a peut-être également contribué aux désistements. On peut aussi spéculer que le fait de jouer avec des inconnus a contribué à un manque de sentiment d'appartenance au groupe, et donc à une réduction de l'importance du souhait de continuer à jouer.

#### *4.1.3.1.2 - Références aux observations et aux groupes de discussion*

Nous discuterons dans les chapitres qui suivent (spécifiquement les chapitres 5 à 9), nous des observations faites dans les groupes de discussion. Pour anonymiser les participants, nous utiliserons un code permettant l'identification rapide du groupe et, potentiellement, du rôle du participant au sein du groupe. En effet, chaque participant sera surnommé « Participant(e) ## »,

où le premier ‘#’ fait référence au numéro de l’équipe de test et le deuxième ‘#’ est le numéro du participant. Le numéro ‘0’ fait référence au rôle de maitre du jeu.

Par exemple, le participant 21 fait partie du groupe 2 et était joueur au sein de celui-ci. De même, le participant 40 était dans l’équipe 4 et avait le rôle de maitre de jeu (puisque son numéro de participant est ‘0’).

Le numéro du participant ne s’aligne donc pas avec le nombre total de participants, c’est-à-dire que, même si un participant 73 existe (puisque’il était dans l’équipe 7 et était le participant numéro 3 de cette équipe), il n’y a pas eu 73 participants au total.

## **4.2 - Résultat : le design de *Doctrina Fabula***

Comme nous avons choisi le jeu de rôle pour explorer la mise en application du cadre théorique, la phase de recherche par le design nous a amenés vers la création de deux produits distincts, mais fondamentalement liés : le manuel de règles et l’aventure.

Ces deux produits permettent une oscillation et un équilibre entre la co-crédation narrative et l’utilisation de la structure formelle, puisque pour chaque action des protagonistes (gérée par le système formel/régld), une progression narrative, basée sur le résultat de l’action des joueurs, entraînera un nouveau conflit qui devra être résolu par le système de règles (Bergström, 2012 ; Caïra, 2007).

Les discussions et propositions trouvées dans les sections suivantes sont toutes liées au design de *Doctrina Fabula* (voir Annexe, page i-1), le court jeu de rôle conçu par le designer-chercheur. Nous avons défini l’opportunité comme la progression du protagoniste, pour laquelle nous avons conçu un système basé sur l’erreur et l’échec. En effet, la plupart des jeux de rôles récompensent le succès d’une tâche. Inversement, l’échec dans les jeux de rôles aura tendance à créer une tension et à occasionner des complications qui rendent les scènes d’autant plus intéressantes. Nous avons donc imbriqué l’échec dans le système de progression du jeu dans le but d’encourager les joueurs à créer eux-mêmes la tension nécessaire pour rendre le jeu intrigant.

Le design du jeu de rôle devait correspondre à quatre critères, soit la faisabilité, l’éducation, l’ouverture et l’aspect réglé.

- Faisable : Tel que prévu, le jeu a été entièrement conçu par le designer-chercheur écrivant cette thèse. Certaines images du domaine public ont été ajoutées au manuel et à l'aventure pour alléger les pages et donner un support visuel auquel le lecteur pouvait se raccrocher.
- Éducateur : *Doctrina Fabula* propose des règles et un contexte familier pour les joueurs expérimentés, mais offre également un système unique et une boucle de progression innovante. Ceux-ci doivent être appris par les joueurs et l'arbitre pour pouvoir jouer.
- Ouvert : Comme tous les jeux de rôle, *Doctrina Fabula* propose des solutions à travers son aventure et ses règles, mais laisse la possibilité à l'arbitre comme aux joueurs de trouver des solutions alternatives et/ou mieux adaptées aux talents de leur protagoniste.
- Réglé : Le jeu offre un système clair de résolution d'action et de progression sur lequel le joueur n'a pas d'influence.

Finalement, nous avons identifié deux aspects du jeu de rôle sur lesquels nous devons porter une attention particulière :

- Double niveau de design entre le designer et l'arbitre : dans un effort pour rendre le jeu le plus accessible possible pour les joueurs novices, nous avons inclus plusieurs suggestions dans l'aventure afin de guider l'arbitre. De même, le système de règles a été agrémenté de règles avancées, permettant aux maîtres de jeu de gérer plus facilement les situations statistiquement compliquées, comme l'entraide entre les protagonistes.
- La création d'univers et de scénario : Le jeu positionne le joueur ou la joueuse comme un protagoniste d'une fable, d'un conte ou d'un récit édifiant (un type de récit mieux connu comme 'récit d'apprentissage' ou, en anglais, comme '*cautionary tale*'). Ainsi, le jeu se déroule dans un monde fabuleux, rappelant vaguement une époque précédant la révolution industrielle, mais avec une touche de féerie. *Doctrina Fabula* met en scène des enfants de paysan ou des jeunes adultes aristocrates, mais aussi des chats, des chèvres et des cochons anthropomorphes. Chacune de ces espèces propose un style de jeu à travers l'usage de ressources et une spécialité dans des domaines de compétences spécifiques. Les joueurs sont donc invités à jouer des protagonistes suffisamment caricaturaux pour être faciles à utiliser tout en étant assez malléables pour permettre aux joueurs de s'investir dans une Identité secondaire (Bowman, 2010). Un scénario est

offert aux joueurs et arbitre, dans lequel les protagonistes tentent de résoudre l'affaire de vol d'une cargaison de mûres. Le scénario propose plusieurs types de séquences, où les protagonistes devront se mettre en scène et utiliser leurs talents pour élucider le mystère et régler la situation.

Le jeu lui-même, une aventure pré bâtie et notre journal réflexif sont disponibles en annexe du présent document. En accompagnement, le lecteur pourra trouver le codage qualitatif et un tableau de cooccurrence des codes. Nous espérons que ces documents aideront le lecteur à retracer le processus de réflexion du designer-chercheur et ainsi à mieux comprendre cette section.

#### **4.2.1 - Présentation sommaire de *Doctrina Fabula***

*Doctrina Fabula*, un titre latin que l'on pourrait traduire par histoire d'apprentissage, est un jeu de rôle qui se déroule dans un monde à mi-chemin entre celui des fables de Lafontaine et celui des contes de fées. Les joueurs y interprètent des personnages inspirés de ce même type d'histoire : des enfants, des chats, des cochons, des chèvres ou des aristocrates (par exemple : un prince ou une princesse).

Le système de jeu est particulièrement léger, au sens où il n'a que peu de règles. Comme dans la plupart des jeux de rôle, les joueurs lancent un dé et doivent obtenir un nombre assez élevé pour réussir leurs actions. Ce seuil à atteindre augmente avec la difficulté de la tâche à accomplir, donc, par exemple, grimper sur une table aura un nombre à obtenir plus bas que de nager contre le courant dans une rivière. Certaines ressources, la motivation et la prudence, permettent au joueur de contrôler un peu mieux ses chances de succès en permettant, respectivement, d'augmenter les chances d'obtenir un gros nombre sur son dé ou en annulant tout simplement une action posée après avoir constaté le résultat. Dépendamment des circonstances, le joueur pourra augmenter le nombre sur son dé s'il a préalablement appris des choses pertinentes pour son action. Si l'un des protagonistes est mis hors-jeu (par exemple, s'il meurt), les autres apprennent gratuitement, c'est-à-dire sans avoir à payer de point d'apprentissage, une leçon en lien avec ce qui vient de lui arriver.

Cet apprentissage est justement au centre du jeu *Doctrina Fabula*. Les fables mettent souvent en scène le tragique destin de leur protagoniste. Leur objectif est justement d'apprendre

certaines leçons aux lecteurs (par exemple : ne pas faire confiance aux étrangers ou l'habit ne fait pas le moine). Ainsi, nous avons décidé d'intégrer cette philosophie dans le jeu en fournissant des points d'apprentissage aux joueurs lorsqu'ils échouent quelque chose (contrairement à la plupart des autres jeux, dans lesquels on gagne des points d'expérience lorsqu'on réussit quelque chose). Ces points d'apprentissage serviront, lorsqu'on en aura accumulé suffisamment, à acheter des leçons qui, lorsqu'elles sont pertinentes à une action, augmenteront le nombre obtenu sur le dé. Qui plus est, plus les leçons apprises concernent le même type d'activité, plus le dé à lancer aura de faces. Simplement, chaque échec donne des points d'apprentissage, les points d'apprentissage permettent d'acheter des leçons, les leçons augmentent le nombre de faces du dé lancé et le nombre obtenu sur ledit dé, permettant de réussir plus souvent les tâches faciles ou de poser des actions plus difficiles à réussir.

Ce système de progression était censé encourager les joueurs à poser des actions de plus en plus difficiles à réussir et de mettre la vie de leur personnage en danger (sinon de l'envoyer à sa mort), recréant ainsi les situations dangereuses dans lesquelles se placent les protagonistes des fables. Cette supposition n'aura pas vraiment fonctionné, mais aura permis de recueillir des données qui guideront le reste de la thèse.

#### **4.2.2 - L'analyse du design et de *Doctrina Fabula***

Dans les chapitres qui suivent, nous explorerons l'approche de design persuasif mise sur pied pour cette recherche. Chacun des chapitres expliquera une facette du design persuasif. Ceux-ci sont au nombre de cinq :

- L'éthos, une discussion du passage des concepts liés à l'orateur vers ceux entourant le designer ;
- Le pathos, une traduction des concepts liés aux auditoires vers ceux liés au public cible ;
- Le logos, que nous avons divisé en trois chapitres puisque cette facette constituait un trop vaste champ de concepts. Le premier chapitre (logo I) discute du passage des arguments d'un discours aux attributs d'un jeu ;
- La signification et le positionnement (logos II), une discussion de la manière dont on peut réfléchir le positionnement d'un jeu comme la signification des arguments d'un discours ;

- Les structures et l'arrangement (logos III) permettant d'aligner la construction générale d'un jeu comme celle d'un discours.

Le lecteur pourra, dans chaque chapitre, (1) comprendre les concepts liés à l'aspect exploré, (2) suivre la traduction des concepts rhétorique vers la discipline du design général, puis vers celle du design de jeu spécifiquement et (3) prendre conscience des avantages, limites et autres observations portant sur la mise en application de l'approche lors de la conception et des tests utilisateur de *Doctrina Fabula*.

## 5 - Éthos : de l'orateur au designer

Nous allons commencer par discuter de l'orateur. Ce dernier, pour des raisons que nous avons du mal à comprendre, est aussi l'élément du système rhétorique le moins théorisé et donc celui qui apportera le moins de changements de perspective entre ce que l'on trouvera dans le discours du design en général et celui du design persuasif.

Nous discuterons d'abord de l'éthos en tant que concept, puis nous identifierons ce qui tient le rôle de l'orateur dans le système traduit vers le design pour évoquer ensuite le lien entre l'orateur et son argumentation. Nous nous pencherons finalement sur la traduction de tous ces concepts en matière de design. À travers ces points, nous commenterons la mise en application de cette traduction dans la conception et le test utilisateur de *Doctrina Fabula*.

Selon nos résultats, il semble que l'éthos impacte le design persuasif de deux manières. D'abord, elle propose une stabilité, c'est-à-dire que les joueurs s'attendent à quelque chose, de la part du designer, qui ressemble à ce qu'il a fait avant. Ensuite, il permet une certaine forme d'autorité, au sens où les joueurs sont prêts à croire, même avant d'avoir essayé le jeu, qu'il est cohérent.

### 5.1 - Éthos en argumentation

On trouvera, dans le *Traité de l'argumentation* (Perelman et Olbrechts-Tyteca, 2008 [1958]), deux compréhensions de l'éthos que l'on pourrait considérer séparées, mais qui sont présentées de manière unifiée et même complémentaire (Leff, 2009).

- En effet, on verra d'abord l'éthos du point de vue aristotélicien, donc une intégration de l'éthos à la persuasion en tant qu'art. En d'autres termes, l'éthos se manifeste principalement par une force interne de l'orateur, et par son acte de parole ;
- L'autre, plus proche de l'éthos d'Isocrate, détermine la source de l'éthos dans la réputation de l'orateur, dans les thèses qu'il a déjà défendues et de l'opinion qu'on pourra avoir de lui.

Le *Traité de l'argumentation* relie implicitement ces deux définitions au même concept. On pourra tabler sur cette force interne ou sur la réputation de l'orateur lorsqu'il est possible de



le faire. Si lesdites forces internes et la réputation ne suffisent pas pour établir l'autorité et la confiance, on pourra alors se servir de l'argumentation pour construire celle-ci.

On parlera ici d'argumentation éthotique, c'est-à-dire une argumentation qui vise de manière spécifique à renforcer l'éthos, en conquérant « le respect, la bienveillance et la sympathie de l'auditoire » (Leff, 2009, p. 5). Pour ce faire, l'orateur voudra refléter « l'éthos général de la société [...], exprimer nos valeurs partagées, penser en termes de prémisses communes, exercer à bon escient son jugement et parler pour nous » (Brinton, 1985, p. 55; cité par Leff, 2009, p. 4).

Élargissant la perspective de la confiance inspirée, la similarité perçue entre l'orateur et l'auditoire (Cialdini et James, 2009 ; Fogg, 2002 ; Tajfel, 2010) aurait un effet positif sur le pouvoir persuasif. Cette similarité peut être perçue à propos de différentes caractéristiques, comme le lieu de naissance ou une simple appréciation pour les mêmes choses (une équipe sportive, par exemple). De manière générale, plus l'orateur est perçu comme semblable à son auditoire, plus l'auditoire est prêt à lui faire confiance.

On s'éloignera ainsi de la promotion de la réputation, supposant qu'elle ne pourra pas soutenir l'autorité si on doit la promouvoir. Il vaut alors mieux compter davantage sur la force interne.

L'orateur est souvent central dans la contextualisation d'un argument. Suivant, en quelque sorte, le principe hologrammatique de la complexité (Morin, 2005 [1990]; Mucchielli, 2009), on considérera que les actes ont leurs propres significations, mais qu'ils sont compris en fonction de la personne qui les pose, c'est-à-dire de leur agent.

En effet, la personne est un élément de stabilité lorsqu'on interprète les actes. Elle tient le rôle de fil conducteur, forçant une certaine cohérence entre les significations de ces actes. Comme dans le cas des présomptions, cette stabilité est attendue par défaut : « on déplore que cette stabilité n'ait pas été respectée, quand on adresse à quelqu'un le reproche d'incohérence ou de changement injustifié » (Perelman et Olbrechts-Tyteca, 2008 [1958], p. 395).

Apprécier l'acte — qu'on le juge depuis la valeur de l'acte lui-même ou celle de l'intention qui aura mené à l'acte — revient à apprécier, par récursivité quoique dans une

moindre mesure, l'agent. Les actes permettront également de structurer l'idée que l'on se fait de la personne.

Parmi les actes possibles, on intègre évidemment le discours (pour lequel l'agent est donc l'orateur). On note ici que dans le discours, comme dans une série d'actes d'autres natures, la structure que l'on perçoit de la personne est modulée par chaque acte.

### **5.1.1 - Groupes**

La personne peut aussi faire partie d'un élément plus grand : le groupe. La valeur du groupe contribue donc à la valeur des individus. Le groupe est une manifestation des individus qui le composent, tout comme l'acte est une expression de la personne (Perelman et Olbrechts-Tyteca, 2008 [1958]).

La relation entre l'individu et le groupe est toutefois plus complexe que la relation entre l'acte et la personne puisque, si l'acte ne peut être relié qu'à la personne l'ayant posé, la personne, quant à elle, pourra faire partie de plusieurs groupes, ou même entrer et sortir d'un groupe d'un moment à l'autre.

On contextualisera par conséquent l'acte et l'agent en fonction du ou des groupes auxquels ils appartiennent.

### **5.1.2 - Prestige et autorité**

Inversement, l'agent peut donner de la valeur à ses actes simplement par son prestige. On parle alors d'arguments d'autorité. Ceux-ci, bien qu'il faille souvent les soutenir avec d'autres arguments, sont difficilement attaquables puisqu'ils sont basés sur une présomption de vérité : si l'expert le dit, c'est que c'est vrai.

Le prestige de l'orateur, comme évoqué plus haut, est modulé en fonction de chacun des arguments présentés. On peut donc construire son prestige lors d'un discours (ou le perdre).

Lorsqu'on souhaite combattre l'argument d'autorité, on doit s'en prendre à la source de ladite autorité, c'est-à-dire discréditer la personne elle-même, la dissocier de l'acte ou de ce qui lui a d'abord donné son prestige. On peut aussi séparer l'autorité de l'acte ou de la thèse en proposant que celui-ci n'a pas été avancé de façon experte, mais bien en raison d'une maladresse ou d'une bonne fortune. L'argumentation *ad personam* consiste en « une attaque contre la

personne » (Perelman et Olbrechts-Tyteca, 2008 [1958], p. 150). Son caractère peu valable lui a valu d'être perçue de manière négative par les rationalistes et les Lumières (Leff, 2009). Toutefois, comme le *Traité de l'argumentation* promeut une approche plus globale et systémique incluant le contexte social du discours, on associe ce type d'argumentation, de manière plus large, aux arguments *ad hominem*<sup>142</sup>. Inspirée par ses racines rhétoriques, l'argumentation *ad hominem* — qui porte sur l'opinion, les croyances ou les présomptions, et qui inclut donc les arguments *ad personam* — est davantage appréciée pour faire adhérer les esprits à une thèse (Leff, 2009 ; Perelman et Olbrechts-Tyteca, 2008 [1958]).

## 5.2 - Éthos en design

### 5.2.1 - Qui est l'orateur en design ?

Si l'orateur est celui qui produit le discours, c'est aussi habituellement celui qui présente les arguments à l'auditoire. Du point de vue d'une traduction de ce concept argumentatif vers le design, cette simple affirmation pourrait rendre l'identité de l'orateur floue. En effet, si le designer est clairement responsable de produire le discours, n'est-ce pas plutôt le produit qui présentera les arguments à l'auditoire ?

Cette complication est cependant plus claire si, plutôt que de penser à un discours oral, on considère plutôt un discours écrit. Si le discours oral offre l'avantage d'amalgamer les deux rôles mentionnés ci-dessus, il y a en revanche une division dans le cas du texte. Les traités de rhétorique, dont celui de l'argumentation (Perelman et Olbrechts-Tyteca, 2008 [1958]), font clairement référence à l'auteur d'un texte comme étant l'orateur, sans jamais suggérer que le texte lui-même puisse faire office d'orateur et ce, même s'il est un produit qui transmet les arguments aux lecteurs — qui constituent l'auditoire.

De toute manière, l'importance de l'orateur réside autant dans sa capacité à faire preuve d'une fibre morale rassurante que dans sa réputation et sa constance d'un discours à l'autre. Si

---

<sup>142</sup> Notons que l'utilisation commune du concept d'argumentation *ad hominem* (utilisée par plusieurs auteurs du domaine de la logique informelle) est difficile à distinguer de l'argumentation *ad personam* puisque les deux consistent en une argumentation fallacieuse menant à une attaque contre la personne dans le but réduire son autorité. Perelman et Olbrechts-Tyteca insistent tout de même sur la distinction (en page 150 du *Traité de l'argumentation*) selon la définition qu'on donne ici. Ces derniers remarquent néanmoins que ces deux concepts sont intimement liés et qu'ils existent rarement l'un sans l'autre.

le texte peut tout de même posséder la qualité de paraître moralement rassurant, il ne pourra que rarement bénéficier d'une réputation, et jamais d'une constance puisqu'il est unique.

Josiena Gotzsch (2006) suggère que le designer est l'orateur, allant même jusqu'à l'amalgamer à l'entreprise pour laquelle travaille ce dernier. On pourra juger de l'entreprise par le travail du designer et comprendre le travail du designer par la réputation associée à l'entreprise pour laquelle il travaille. La structure du produit doit donc s'inscrire dans l'idée qu'on se fait de cette réputation. Cette extrapolation de l'éthos à l'entreprise peut être comprise comme celle du groupe en argumentation. Selon le contexte, les actes peuvent, selon le discours (le produit), être attribués à l'orateur (le designer) à l'intérieur ou hors du groupe (l'entreprise). Toutefois, et même si le produit est attribué au designer, on le comprendra toujours dans le contexte de l'éthos de l'entreprise.

### 5.2.2 - Considérer l'éthos en design

Dans la perspective introduite par Redström (2006), l'éthos est perçu comme la 'voix du produit', qui renvoie à l'identité du manufacturier ou du créateur ; il s'agit donc, en quelque sorte, d'une question de marque de commerce (Buchanan, 2001 ; Gotzsch, 2006).

Selon Gotzsch (2006), l'éthos en design (ce qu'elle appelle l'« identité de la compagnie ») cherche à rassurer les parties prenantes à travers l'utilisation de la marque et de l'identité du designer. On y retrouve évidemment une garantie de qualité, mais aussi les valeurs véhiculées par la compagnie, par exemple l'innovation ou la convivialité. Gotzsch reprend donc les concepts de prestige, d'autorité, de réputation et de stabilité introduits plus haut. Contrairement à l'argumentation, dans laquelle chaque concept est discuté comme une force à utiliser autant qu'à vaincre, Gotzsch ne considère pas la manière de défier l'autorité d'autrui. On ne retrouve donc pas d'équivalent à l'argumentation *ad personam* ou *ad hominem*.

Comme on l'a vu plus tôt<sup>143</sup>, l'entreprise est un système ouvert, auto-éco-organisateur, mais Morin propose également que l'entreprise soit auto-producteur, c'est-à-dire qu'« en produisant des produits indépendants du producteur, se développe un processus où le producteur se produit lui-même » (2005 [1990], p. 115). À partir de cette citation, Morin discute de place

---

<sup>143</sup> Voir l'aspect ontologique de la recherche par le design, commençant à la page 40.

de l'entreprise dans le monde comme le monde a sa place dans l'entreprise, précisant que « l'auto-éco-organisation a valeur hologrammatique<sup>144</sup> » (2005 [1990], p. 117), mais que cet état des faits tient à la fois de la réponse que le produit offre à une situation à améliorer, de la cybernétique qui force le renouvellement de l'entreprise après l'introduction du produit et, le plus important pour notre actuelle discussion, la causalité réflexive, selon lequel « les effets et produits sont nécessaires au processus qui les génère » (Morin, 2005 [1990], p. 115), qui définit l'entreprise en fonction des produits qu'elle introduit dans le marché.

Ainsi, si la marque n'est pas établie, ou si le produit ne correspond pas à la réputation d'une marque — par exemple, quand une compagnie associée aux jeux 'pour tous' comme Nintendo produit un jeu d'horreur — on créera l'éthos d'un produit à travers l'esthétique de celui-ci. Ici, l'esthétique se traduit par un confort d'utilisation et une bonne qualité matérielle (Buchanan, 2001). Ce recours à l'esthétique rappelle l'argumentation éthotique et la promotion de la force interne, rendue ici comme la capacité à fournir un résultat enviable. Réussir à atteindre cette esthétique reviendrait donc, en quelque sorte, à démontrer une similarité avec le public, à parvenir à comprendre ses attentes et ses envies. On pourra alors nommer ce type de pratique : design éthotique.

Bien que l'on amalgame souvent le designer à sa compagnie, l'identité du designer peut aussi être d'une importance comparable à la marque. Il s'agit d'ailleurs d'un des pièges d'une trop grande insistance sur l'éthos : créer un produit qui se transforme davantage en pièce d'art expressive, laissant pour compte son public cible et les contraintes de production (Buchanan, 2001).

### **5.3 - Éthos en design de jeu**

Très peu de spécificités distinguent le designer de jeu, qui est avant tout un designer — et qui possède donc toutes les caractéristiques de la fonction. Ernest Adams soulignera tout de même une faiblesse relativement répandue en design de jeu vidéo et qui pourrait facilement être élargie vers les designers de jeux de manière générale : il s'agit du biais de se percevoir soi-même comme le public cible :

---

<sup>144</sup> Simplement, le principe hologrammatique du paradigme de la complexité pourrait se résumer à dire que les parties se retrouvent dans le tout comme le tout se retrouve dans les parties (Morin, 2005 [1990]).

« Plusieurs designers de jeux commettent la faute de croire que tous les joueurs aiment les mêmes choses que celles que le designer aime, donc le designer n'a qu'à examiner sa propre expérience pour savoir comment faire un jeu divertissant. Ceci tient de l'orgueil et est particulièrement dangereux. Nous faisons des jeux vidéo pour divertir un auditoire. Vous devez réfléchir à qui est cet auditoire et à ce qu'ils aiment. À moins d'avoir été engagé par un seul individu, vous concevez un jeu pour toute une classe de gens, pas pour une seule personne. Au début du projet, vous devez penser à votre auditoire de manière large, comme un groupe de gens qui, on l'espère, aimera votre jeu<sup>145</sup>. » (Adams, 2014, p. 133)

Du point de vue de l'éthos toutefois, cette faiblesse peut être positive selon certains angles. D'abord, elle assure une plus grande stabilité encore, puisque les jeux du designer viseront sûrement souvent le même public. Ensuite, elle facilite le design éthotique, puisque la similarité perçue entre le public et le designer est essentiellement réelle — le designer étant bien souvent un joueur.

## 5.4 - Éthos dans *Doctrina Fabula*

En l'absence d'une compagnie, l'éthos du design de *Doctrina Fabula* est entièrement fondé sur l'autorité et le caractère du designer-chercheur. En fait, l'éthos ne s'est pas vraiment manifesté de manière concrète à travers le processus de design, sinon dans quelques phrases du journal réflexif.

Comme il s'agit que de deux passages, ils sont retranscrits ici intégralement puis commentés.

### 5.4.1 - Une projection du soi et de l'institution

« Je crois que ce type de projet pourra justement correspondre à mon éthos de designer puisque ma seule autre production de jeu de rôle a été un jeu basé sur un fond de discussion sur le racisme. Le jeu n'a jamais été publié, mais aura été testé par une vingtaine de joueurs qui pourront reconnaître le schème de valeur [sic]. De plus, le jeu correspond vaguement à la personnalité que je présente sur les réseaux sociaux et le jeu pourra donc être compris sous cet angle. Finalement, le jeu faisant partie d'un projet de recherche doctorale, il ramène automatiquement à l'idée de l'institution de savoir, le positionnement gauchiste de plusieurs professeurs se prononçant sur différentes cause [sic] ont pu, j'imagine, créer

---

<sup>145</sup> Traduction libre de: « *Many game designers make the mistake of thinking that all players enjoy the same things that the designer enjoys, so the designer has only to examine his own experience to know how to make a game entertaining. This is dangerous hubris. We make video games to entertain an audience. You must think about who your audience is and what they like. Unless you have been commissioned by a single individual, you design a game for a class of people, not for one person. At this early stage, you must think about your audience broadly, as a group of people that you hope will enjoy your game.* »

une perception générale de progressisme. Évidemment, l'université est aussi un lieu perçu comme élitiste et même souvent conservateur, donc cet angle pourrait jouer contre nous et offrir une lecture moralisatrice du jeu. » (Extrait du journal réflexif)

Il a semblé important au designer-chercheur de faire un travail introspectif en amont de la création pour aligner, autant que possible, les attentes des potentiels testeurs avec la proposition du jeu. En effet, le rôle principal de l'éthos est de guider les attentes préliminaires du public, c'est-à-dire avant même le premier contact avec le jeu. Une proposition déphasée par rapport à ces attentes forcerait un travail de déconstruction obligatoire.

Dans le cas de *Doctrina Fabula*, il était impossible d'éviter l'association du jeu avec le contexte de la recherche et, par association, avec l'image de l'université (en tant que concept plus encore qu'en tant qu'institution). De même, le recrutement se déroulant sur les réseaux sociaux, il devenait très facile pour les potentiels testeurs de se faire une idée du schème de valeurs du designer-chercheur, en retraçant les commentaires et billets publics qu'il aura pu laisser en ligne sur les groupes de discussions servant justement de terrain de recrutement.

Bien qu'une telle affirmation ne se manifeste pas dans le journal réflexif, l'exercice de codage qualitatif ayant mené à la présente section a également mis en lumière la tendance du designer-chercheur à se diriger vers certains systèmes et certains thèmes, tels que la coopération et la divulgation progressive de l'identité des protagonistes. Il semble donc qu'au-delà de l'image projetée au public, l'identité du designer s'immisce subtilement dans le processus de design. Ce phénomène correspond sans doute à la délibération de Perelman et Olbrechts-Tyteca (2008 [1958]) que nous avons déjà associée au processus de design (voir page 152), durant laquelle le designer se persuade lui-même de la valeur d'une solution en se basant sur la correspondance entre celle-ci et ses propres intérêts. Comme nous le verrons avec l'identité du public (dans la prochaine section), l'intégration des valeurs de l'auteur sera même officialisée dans une boucle « échec — apprentissage — confrontation coopérative » (Extrait du journal réflexif).

Mais ces solutions complaisantes ont peut-être nui singulièrement à l'expérience visée du jeu. En effet, la coopération est présentée comme une manière d'augmenter les chances de succès d'une action (donc de diminuer les chances d'échec et, dans le cadre de notre jeu, de progression). De manière semblable, la divulgation progressive de l'identité du protagoniste

permet aux joueurs de révéler des avantages (des leçons) de leur protagoniste au moment où c'est opportun. Ce système assure une adéquation entre les avantages du protagoniste et les besoins de la situation dans laquelle il se trouve (réduisant les chances d'échec), et diminue l'importance des points d'apprentissage (qui servent justement à acquérir de nouvelles leçons), donc de l'échec. En d'autres termes, ces règles-signature qui sont associées au designer-chercheur créent une incohérence dans l'expérience du jeu qui sera contrecarrée par le désir que nous souhaitons inculquer au joueur.

En extrapolant sur la citation de Adams (2014) que nous avons mentionnée plus haut (voir page 123), on peut considérer que se concevoir comme le public cible de leur jeu n'est pas seulement une faiblesse de designer, mais une tendance bien ancrée dans la délibération intime du designer de percevoir une désirabilité de certains attributs et systèmes parce qu'ils correspondent à ses valeurs plutôt qu'à la thèse proposée par le produit.

On détecte peut-être ici, pour la première fois, une divergence fondamentale entre le design persuasif et le discours du design de manière plus générale. En effet, alors que la capacité de concevoir pour n'importe quel public est souvent promue comme une force des designers (qu'ils soient designers de jeu ou d'autre produit ou service), en design persuasif c'est plutôt l'amalgame avec le public qui semble offrir l'autorité au designer. Toutefois, si le designer a besoin de le faire, il pourra recourir au design éthotique pour mettre en évidence sa compréhension du public visé.

#### **5.4.2 - Design éthotique dans *Doctrina Fabula***

« Le système persuasif du dessin [*sic*] de jeu m'a instinctivement amené vers le design une [*sic*] éthotique pour deux raisons : d'abord, je n'ai pas une réputation établie de designers de jeu de rôle même si je suis connu au sein de la communauté des rôlistes. Ensuite, le jeu vise à la fois les joueurs expérimentés en jeu de rôle, mais aussi les novices. Ceci impose une considération particulière pour l'esthétique recherchée par un éventail de joueurs particulièrement larges [*sic*]. Pour atteindre mon objectif de rassurer les joueurs novices j'ai eu tendance à surexpliquer et à détailler de manière beaucoup plus grande que d'habitude certaines parties Ce [*sic*] qui s'aligne bien avec l'idée du design éthotique. » (Extrait du journal réflexif).

L'interprétation que le designer-chercheur fait ici du design éthotique est particulièrement large, se rapprochant presque de l'idée de l'argumentation éthotique. En effet, l'objectif du designer-chercheur était de montrer une considération pour les craintes et besoins



du public, plutôt que de tenter d'offrir une expérience esthétique raffinée. En fait, la note citée ci-dessus a aussi été codée pour l'identité du public et les publics particuliers (que l'on verra plus loin, voir la page 148 pour plus de détails).

En réalité, les points soulevés dans la section précédente (sur les thèmes politiques associés à l'institution et au *persona* du designer-chercheur) sont mieux alignés avec les formes d'esthétiques listées dans notre précédente section sur le design éthotique de jeu (voir page 123), notamment l'esthétique politique du jeu.

D'autres considérations de design éthotique sont toutefois apparues dans le design de *Doctrina Fabula*, sous l'aspect d'une attention particulière à certaines formes d'esthétique. Pour parvenir à discuter de cet aspect, nous pourrions évoquer plusieurs niveaux de considérations esthétiques selon le jeu. Nous avons attribué des noms aux éléments de cette esthétique pour plus de clarté, mais ceux-ci grandement inspirés par la typologie de Kirkpatrick (2011) :

- L'esthétique physique des pièces manipulables, comme des manettes de jeux vidéo ;
- L'esthétique virtuelle : la représentation d'un univers sur des plateaux, des cartes, des figurines ou un écran (ce qui inclut aussi une composante sonore) ;
- L'esthétique expérientielle : les réflexions, décisions et actions effectuées dans le jeu ;
- L'esthétique politique du jeu, qui s'inscrit dans des perspectives culturelle et contemporaine.

Comme en témoigne ce passage : «Cet ajout d'information et d'images étaient [sic] entièrement fondées [sic] sur une certaine forme d'empathie, la réduction du stress du novice devant l'inconnu était la principale source de motivation.» (Extrait du journal réflexif), l'esthétique visuelle a été prise en considération avec l'ajout d'images issues du domaine public, et liées aux fables par le designer. Ces images avaient pour principaux objectifs la création d'une atmosphère de jeu, et l'inspiration du joueur à travers les personnages et les images. De plus, les images rappelaient aussi la forme des manuels de jeux de rôles, qui en contiennent habituellement. On pourra également citer la mise en page sur deux colonnes comme rappel à la forme visuelle des manuels de jeux de rôle.

L'esthétique expérientielle vise à permettre une prise de décision satisfaisante dans le jeu. Elle est donc sous-entendue dans la création des règles et dans l'utilisation générale du jeu

de rôle, qui propose justement un choix d'actions ayant un impact formel/réglé et narratif sur la suite des choses. Toutefois, il ne serait pas juste d'identifier un attribut ou un autre ayant délibérément été conçu pour offrir une réflexion, une décision et une prise d'action spécifiques dans le jeu. Le designer-chercheur s'est laissé inspirer par la forme classique des jeux de rôle et a tenté de laisser libre cours à l'interprétation des possibilités par le joueur ou la joueuse. Ceci exclut, évidemment, le générateur primaire des règles qui cherchait à pousser le joueur ou la joueuse vers une réflexion sur la valeur potentielle de l'échec. Dans ce cas-ci, le designer-chercheur a activement tenté d'aligner les règles pour influencer le joueur ou la joueuse, et a même souhaité lui offrir une satisfaction formelle/réglée pour avoir choisi une action ayant de plus grandes chances d'échouer.

## **5.5 - Éthos durant les tests utilisateur**

À travers l'analyse des données qualitatives, il apparaît que l'éthos dépasse largement l'autorité du designer. En effet, bien que cette autorité l'inclue — à peu près exactement comme prévu — nous avons identifié des attentes et croyances basées sur d'autres facteurs :

- L'éthos du public, donc du maître de jeu et du groupe ;
- L'éthos du dispositif, donc du jeu.

Dans les sections suivantes, nous allons discuter plus en détail de ces trois aspects de l'éthos en design persuasif de jeu.

### **5.5.1 - Éthos du designer durant les tests utilisateur**

L'éthos du designer s'est manifesté principalement sous deux angles, soit (1) l'imbrication du jeu à l'intérieur de l'œuvre générale du designer chercheur et (2) l'autorité de la mise en présence et de l'exemplification des règles.

Tout d'abord, dans la plus pure tradition de l'éthos en rhétorique, le public qui connaît le répertoire de création du designer-chercheur tentera de comprendre un nouveau produit par rapport aux précédents.

Dans ce cas-ci, le designer-chercheur n'a produit qu'un seul jeu dans un passé proche : *Abstruse*, un jeu de rôle d'investigation ancré dans un monde fantastique. Ce produit était encore en développement au moment des tests utilisateur de la présente thèse. *Abstruse* est, lui aussi,

déjà passé à travers un an de tests utilisateur. Des vingt-sept participants des tests utilisateur de *Doctrina Fabula*, un seul avait aussi testé *Abstruse*. Ce participant n'a d'ailleurs pas manqué de comparer les jeux : « Mais je dois avouer que, j'ai essayé ton *Abstruse*, qui était dans le même style que ça, et j'ai mieux aimé le *setting* de celui-là. Mais c'était différent. » (Participant 20) Ainsi, le participant a identifié des liens dans le style de règles<sup>146</sup> et une distinction significative dans le choix de l'univers. Ces identifications proviennent probablement d'une attente de sa part au niveau de la stabilité des choix — qui provient du style de règle, mais pas des choix d'univers — et d'une similitude des intérêts — partagés pour l'univers d'*Abstruse*, mais pas dans celui de *Doctrina Fabula*.

D'autre part, il est attendu que les participants qui lisent les règles d'un jeu positionnent leur propos comme une marche à suivre. Ces sujets seront explorés, plus loin, dans les sections sur l'exemple (page 208) et la présence (page 241), mais ils tirent leur autorité de celle du designer, comme on peut le constater dans une affirmation comme celle-ci :

« Je l'avais théorisé... surtout l'exemple que tu donnais, je pense, c'est « Il se promène devant le gardien, elle met le pied sur une branche, ça réveille le gardien et elle est comme, OK, point de prudence, elle ne va pas mettre le pied sur la branche et elle doit comprendre qu'elle ne doit pas par prudence » il y avait plus un côté de retour dans le temps. Ce n'était pas la mort c'était juste une espèce de reconsidération après le fait. » (Participant 60)

Évidemment, les lecteurs s'en remettent au designer pour le choix de l'exemple qui va leur permettre de comprendre l'actualisation des règles, mais comme le participant 60 le sous-entend, ils s'en serviront aussi pour contextualiser l'utilisation de la règle. D'une certaine manière, le participant 60 (qui était maître de jeu de l'équipe 6) utilise l'exemple fourni pour calquer son arbitrage et le contexte d'utilisation des règles sur les exemples fournis par le designer.

Le contexte de la recherche brouille sans doute l'importance de l'éthos sur les autres facettes du pouvoir persuasif de l'orateur. En effet, en dehors des moments de jeu observés et des groupes de discussion, certains participants ont exprimé un jugement envers des participants ayant abandonné l'expérience, citant l'importance qu'ils donnaient à 'faire le test jusqu'au bout'. Ainsi, on pourra partiellement associer leur participation continue à l'importance qu'ils

---

<sup>146</sup> Renforçant, d'une certaine manière, le doute du designer chercheur quant à l'inclusion de 'solutions complaisantes', émis dans la section sur la projection de soi et de l'institution, commençant en page 124.

donnent au processus de recherche ou au fait de ‘tenir sa promesse d’engagement’, plus qu’à un intérêt pour la production du designer-chercheur.

### 5.5.2 - Éthos du public durant les tests utilisateur

Bien que l’identité du public soit principalement, en rhétorique, une affaire de pathos, le contexte d’utilisation de certains objets — ici le jeu de rôle — lui confère une importance semblable à celle du designer. En effet, les participants d’une équipe qui avaient déjà l’habitude de jouer ensemble ont eu tendance à vouloir contextualiser leur perception de *Doctrina Fabula* autour de leurs habitudes de jeu. En voici quelques exemples :

- « Peut-être qu’on a juste mûri dans le temps, parce que je me rappelle qu’on avait un joueur, dont je tairai le nom pour les fins de la recherche [rires], qui se coupait pour se guérir pour avoir les points d’expérience. Je n’ai pas senti à aucun moment, ni ce soir ni la semaine passée, l’envie de me péter la gueule ou de manquer quelque chose pour avoir des points d’xp et je n’ai pas ressenti ça autour de la table non plus. Le désir, justement, de *moffer* de quoi ben comme du monde en se disant ‘ça va être payant, je veux me péter la gueule ben comme du monde’, non je ne l’ai pas senti, pantoute. Mais peut-être, encore une fois, on n’est plus rendu là comme joueur, là. ‘Tu sais, ça, ça doit valoir juste assez d’xp pour que je monte de niveau’, on n’en est plus là. » (participant 21)
- « Ce que je veux rajouter rapidement, on est globalement un groupe très « narration », ça arrive régulièrement qu’on fasse des séances ou y’a peu ou pas de jets, et quand même l’histoire rôle au niveau, beaucoup plus avec la cohérence de notre personnage par rapport à la situation. Oui, quand on fait des campagnes, on construit des personnages avec les *stats* et tout ça, c’est le fun quand les *stats* fonctionnent, mais malgré tout ça on fait juste blablater et l’histoire fonctionne. On n’est pas un groupe de *minmax*, plus donjons, figurines, tout ça. À la limite, le jour le joué, on aurait pu le faire sans le système et on aurait eu quand même le même fun qu’on a eu ce soir. » (participant 32)
- « Mais je dois dire... pour donner un peu de contexte à ce sujet, notre autre campagne est un monde ultra ouvert, l’inverse de ça. Même plus ouvert que ce qu’on a l’habitude de jouer entre nous. Donc, peut-être qu’on est un peu déformé par cette expérience, on commence à voir de la linéarité partout. » (participant 33)

- « Je vais mettre un élément de contexte là-dessus, tout le monde est animateur dans un grandeur nature qui est basé sur [nom d'une franchise populaire<sup>147</sup>] qui est basé justement sur... les personnages peuvent mourir, etc. ce qui compte, c'est la narration et non la réussite. Donc ça valorise vraiment l'histoire, le drame et non, justement, essayer de réussir. Donc je pense qu'on a vraiment une *crowd* qui ne veulent pas nécessairement améliorer leur personnage, mais plutôt faire une fable intéressante. » (participant 50)

On comprend ainsi que ces participants remarquent une certaine stabilité dans la manière de lire et d'utiliser des jeux de rôle ; ils contextualisent, dans chacun des cas identifiés ci-dessus, la divergence entre le but avoué du designer-chercheur et leur perception d'une règle, ou entre l'offre de jeu et leur intérêt pour un aspect ou un autre de celui-ci.

Les joueurs perçoivent donc une certaine perméabilité de l'influence du produit sur leurs habitudes d'utilisation et leurs désirs, s'attendant plutôt à en faire l'utilisation qu'ils souhaitent sans imaginer être guidés par la construction du jeu faite en amont par le designer.

Qui plus est, le rôle pivot du maître de jeu possède une importance particulière dans les attentes du public. En effet, certains participants ont dit se fier soit (1) à leur connaissance du maître de jeu pour prévoir les conséquences de leurs actions ; soit (2) avoir senti une influence importante du maître de jeu par-dessus l'offre initiale du jeu ; soit (3) avoir identifié l'arbitrage de leur maître de jeu comme une barrière à l'influence planifiée du jeu.

Tout d'abord, l'arbitrage dans un jeu de rôle — bien qu'il soit encadrée par les règles — laisse une grande latitude aux maîtres de jeu puisqu'ils interprètent les personnages avec qui les joueurs interagissent, et qu'ils établissent aussi les paramètres de succès d'une action. Ainsi, certains participants ont déclaré que leur familiarité avec le style d'arbitrage du maître de jeu de leur équipe a joué un rôle dans les comportements qu'ils ont eus. Par exemple, le participant 42 a dit : « Je me suis dit 'advienne que pourra !' Je me suis dit 'c'est clair, ça se peut que ça ne marche pas'. Mais, je te<sup>148</sup> connais un peu, je me suis dit 'il va peut-être embarquer là-dedans'. Et si je ne l'avais pas connu, mais je me serais attendu à 'ben il te pogne, il tranche la tête'. »

---

<sup>147</sup> Nous avons retiré le nom de la franchise pour mieux préserver l'anonymat des participants.

<sup>148</sup> Faisant référence au maître de jeu de son équipe (le participant 40).

Dans l'observation des comportements des participants qui tenaient un rôle de joueur (pas de maître de jeu), nous avons identifié que la plupart des règles utilisées durant le test utilisateur visaient à contrôler la chance. Comme nous en avons discuté plus haut (dans la section sur l'opportunité, commençant en page 109), une des raisons de jouer à des jeux de rôles identifiée par les chercheurs était le sentiment d'efficacité et de contrôle, c'est-à-dire le fait de comprendre les règles de simulation, mais aussi de pouvoir juger des chances de réussite de quelque action. Cette capacité à juger des chances de réussite d'une action dépend habituellement de l'habileté conférée au joueur, de sa capacité à accumuler des ajustements liés aux pouvoirs et compétences du personnage qu'il incarne. Dans ce cas-ci, toutefois, on remarque que la familiarité avec le style d'arbitrage du maître de jeu (donc la stabilité dans ses jugements) fait aussi partie du calcul.

Ensuite, afin de mieux saisir le deuxième type d'influence de l'éthos du maître de jeu<sup>149</sup>, il est nécessaire de remettre en contexte une des conventions les plus répandues du jeu de rôle : le maître de jeu a le dernier mot sur l'arbitrage. Contrairement à un arbitre sportif, tenu d'appliquer les règles du sport à la situation qu'il surveille, le maître de jeu possède constamment le loisir de tordre les règles ou même d'en inventer pour régler des situations rapidement. La culture rôliste donne une plus grande valeur à la fluidité de l'expérience qu'à l'application exacte des règles du jeu. Certains jeux de rôle en font d'ailleurs une règle 'officielle', l'inscrivant directement dans le livre de règles ; mais il est généralement entendu que cette option est offerte au maître de jeu pour ne pas nuire au rythme de la partie. Dans *Doctrina Fabula*, nous avons inscrit le conseil suivant dans notre section sur le 'Rôle de la joueuse ou du joueur' : « Accepter que l'arbitrage de votre maître ou maîtresse de jeu n'est peut-être pas parfait et est sûrement différent de ce que vous auriez choisi de faire. » (*Doctrina Fabula*, livre de règle, p.4). Ce faisant, nous donnions indirectement le feu vert aux maîtres de jeu pour mettre les règles au service du jeu. Certains participants ont constaté une influence marquée du maître de jeu sur le déroulement du jeu ; par exemple :

« quand j'ai lu les règles au début et que j'ai lu les mises en situation, donc les passages en italique qui donnent des exemples, j'ai réalisé qu'il y avait beaucoup de possibilités de

---

<sup>149</sup> 'avoir senti une influence importante du maître de jeu lui-même par-dessus l'offre initiale offerte par le jeu', plus haut dans cette section.

mourir et que vraiment, selon le maitre de jeu, on allait peut-être mourir tout le temps. C'est ce que je n'espérais pas, mais [nom du participant 70<sup>150</sup>] était plutôt du genre qu'on meurt le moins possible. Il nous le dit plusieurs fois « le troll, ça va être difficile... le troll vous n'allez pas y arriver... le troll il va vous tuer. » J'ai réalisé qu'il ne voulait vraiment pas qu'on aille dans cette branche-là. Moi, au contraire je pense que ça aurait valu la peine d'essayer, quitte à mourir, recommencer, et si on réalise que c'est beaucoup trop difficile, faire marche arrière et leur aller vers la route des brigands. Mais c'est une mécanique qu'on n'a pas du tout explorée, qui aurait été intéressante. » (participant 73)

Ainsi, ce participant, informé sur le pouvoir d'arbitrage du maitre de jeu, choisit de respecter l'autorité dudit maitre de jeu, au détriment de ses propres intérêts. Cet aspect rappelle donc le premier type d'influence identifié plus haut, au sens où la prévision des chances de succès d'une action (ou ici, d'une scène entière) implique ce qu'on connaît — ou, du moins, que l'on croit connaître — du style d'arbitrage du maitre de jeu.

Finalement, un troisième aspect de l'éthos du maitre de jeu, au carrefour des deux premiers, a été évoqué durant les groupes de discussion. En effet, certains participants ont dit avoir identifié l'arbitrage de leur maitre de jeu comme une barrière à l'influence planifiée du jeu :

« dans le sens de ça, je ne sais pas si c'est vraiment le cas, je n'ai pas lu les trucs de maitre, mais j'ai l'impression que c'est aussi [nom du participant 30<sup>151</sup>] qui amène ça. Le système lui-même s'avère plus brutal, où tu meurs tout le temps. J'ai l'impression que c'est moins ton genre. Je ne sais pas si c'est par exprès ou pas. Ça avait l'air plus brutal que c'était quand on a joué [...] Ce n'est pas du tout une critique, mais je trouve que, tu fais en sorte qu'on se sente comme en galère, mais tu n'es jamais 100 % en danger avec un truc. Ton rythme est sage je trouve. Je ne sais pas qu'est-ce que ça aurait donné dans les mains de quelqu'un d'autre. » (participante 34)

Cette citation est tirée d'une discussion suivant la révélation des intentions de design du système, c'est-à-dire l'annonce aux joueurs que le jeu avait été conçu pour les encourager à échouer leurs actions et laisser mourir leur personnage. La participante 34 révèle qu'à la lecture des règles, elle avait perçu cette intention de design, mais que cet aspect ne s'était jamais concrétisé en jeu. Elle extrapole ensuite sa familiarité avec le style d'arbitrage de son maitre de jeu pour déduire qu'il a usé de son pouvoir de maitre de jeu pour faire correspondre le jeu avec son propre style.

---

<sup>150</sup> Le maitre de jeu de l'équipe

<sup>151</sup> Le maitre de jeu de l'équipe.

Ainsi, même si les attentes avaient été influencées par la lecture du système de jeu, le commentaire révèle que les joueurs peuvent s'attendre à une certaine stabilité dans leur expérience de jeu et dans l'utilisation des règles, en fonction du style d'arbitrage du maître de jeu. La joueuse peut donc se fier à l'autorité du maître de jeu sur l'expérience pour établir ses attentes, même au détriment de l'expérience proposée par le système.

Pour conclure, on pourra déduire que, dans le cas spécifique du jeu de rôle, le maître de jeu tient un rôle central dans le système persuasif. Si le produit ne parvient pas à le persuader, il deviendra difficile de parvenir à influencer les joueurs et les joueuses. Le but du designer pourrait donc être de persuader le maître de jeu qu'il peut exercer son style à l'intérieur de, ou en concordance avec la thèse proposée par le jeu. On pourrait alors dire que si le design est un problème de second degré (comme nous l'avons rapidement introduit en début de thèse (voir la section sur la problématique commençant à la page 4), le design de jeu de rôle en est un de troisième degré : on crée le jeu pour un maître de jeu qui interprète et utilise le jeu pour créer une expérience pour les joueurs.

### **5.5.3 - Éthos du dispositif durant les tests utilisateur**

En troisième lieu, le dispositif même — dans ce cas-ci le jeu — semble avoir une importance dans la perception du jeu et dans les attentes des joueurs avant même qu'ils aient commencé à jouer. De ce point de vue, on reconnaît l'influence habituellement propre à l'orateur dans la création d'attentes et de croyances pour l'auditoire.

Notons que nous ne faisons pas référence ici à la compréhension des règles lues par les participants (qui tient davantage du logos, que nous discuterons plus en détail à partir de la page 143). Nous évoquons plutôt l'impression générale qui transcende le livre de règle. Dans le cas de *Doctrina Fabula*, les attentes ont été principalement forgées par l'univers choisi : celui des contes et récits édifiants. Il serait tout de même intéressant d'explorer l'influence différente qu'aurait un livre de règles rempli de notations mathématiques, ou un autre type d'impression générale sur l'expérience attendue par les joueurs.

Pour en revenir à notre cas, l'univers, ou le *setting*, a été qualifié de 'fable', 'conte', 'merveilleux' et autres noms et épithètes rappelant l'enfance et l'innocence. La participante 31 a d'ailleurs dit :



« le merveilleux c'est pas un genre auquel a priori je... en fait, c'est pas quelque chose que je joue, en général, mais j'aime bien parce que pour moi ça pose d'autres enjeux. On est toujours dans des choses fantastiques, beaucoup de la fantaisie, etc. Pour moi, le merveilleux à ses propres logiques et le fait de devoir réfléchir comme dans un conte, personnellement intéresse, mais bon. J'aime bien Perrault, etc. donc ça me parle un certain niveau [...] je trouve ça intéressant justement parce qu'un moment donné on a quand même failli tuer un brigand, jusqu'à ce qu'on décide que « Ah, ben non, ça va pas se passer », parce qu'on juge que c'est pas cohérent avec l'univers. » ( participante 31 )

De manière intéressante, l'observation des tests utilisateur révèle que chaque maître de jeu a interprété, à l'instar de la participante 31, l'univers comme étant enfantin et/ou humoristique. Toutefois, soit en discutant des attentes d'autres joueurs, soit lors de la révélation des intentions de design durant le groupe de discussion, les réactions des participants se sont dirigées vers d'autres directions, en l'occurrence : (1) un désaccord avec la solution de design choisie ; (2) une reconfiguration des possibilités offertes par l'univers et (3) la réalisation que le jeu ouvrait des possibilités inhabituelles.

Pour certains participants, les fables et contes de fées mettant en scène les protagonistes proposés par *Doctrina Fabula* n'avaient rien de dangereux, ils étaient donc un choix incohérent avec l'objectif de design qui consistait en la promotion de l'échec et de la mort des personnages. La familiarité avec les contes de Perrault<sup>152</sup>, les fables de La Fontaine, les réécritures de récits édifiants ou des contes que l'on retrouve dans les longs métrages animés de Disney y sont peut-être pour quelque chose. En effet, ces productions visent principalement les enfants et évitent les scènes morbides.

Qui plus est, *Doctrina Fabula* se distingue justement des autres jeux de rôle par ce ton enfantin — du moins selon les images utilisées dans le livre de règles — car la violence et la mort ne sont pas des thèmes inhabituels dans le jeu de rôle, qui possède son lot de jeux offrant une atmosphère sinistre, comme le souligne la participante 34 : « le *setting* je trouve que ça ne *fit* tellement pas avec ça... si on était des guerrières *Space Marine*<sup>153</sup>... j'en aurais tué 20, quoi. Pas de problème ! » Ces participants, devant une incohérence entre l'objectif mentionné et la

---

<sup>152</sup> Desquels étaient tirés plusieurs images du livre de règles pour *Doctrina Fabula*

<sup>153</sup> On compare ici *Doctrina Fabula* avec le jeu de rôle *Warhammer 40k*, qui met en scène des militaires de l'espace dans une ambiance particulièrement glauque. Le jeu a la réputation d'être riche en occasions, narratives et formelles/réglées, de faire mourir les protagonistes.

proposition, réagissent donc de manière négative à l'annonce, ayant même le réflexe de proposer des solutions de design alternatives qui auraient pu mieux supporter l'objectif.

Pour d'autres participants, la révélation de l'importance de l'échec et de la mort d'un personnage — en tant qu'intention de design ou en tant que thème perçu dans les règles par les joueurs — a permis de reconfigurer les possibilités offertes par un univers inspiré des contes. Plus spécifiquement, les contes des frères Grimm ou ceux d'Andersen, qui possèdent la réputation d'être particulièrement lugubres, ont été proposés comme des alternatives, qui auraient pu créer une meilleure cohérence dans les thèmes sans dénaturer le jeu. On peut le constater à travers les citations suivantes :

- « Un moment donné, j'ai pensé, une fable ça peut virer... tu sais dans La petite Sirène, les jambes qui poussent... » (participant 40)
- « En même temps, on aurait pu amener... comme dans les vrais contes où c'est vraiment *trash*. » (participant 42)
- « Les fables comme les frères Grimm, aussi... le cochon aurait fini dans le four. » (participant 50)
- « si on avait voulu des fables un peu plus *dark*, comme Le petit Chaperon rouge, etc., on aurait pu faire ça. » (participant 52)

Il peut être intéressant de noter que deux de ces citations ont été faites par des maîtres de jeu (les participants 40 et 50). Ceux-ci ont volontairement donné un ton humoristique au jeu, mais ont perçu, par la suite, une opportunité de mise en scène de l'aventure dans une perspective beaucoup plus sinistre. On transfère, ici, d'une certaine manière, l'éthos du designer vers l'éthos du dispositif. À travers l'autorité assumée du designer, selon laquelle il devrait proposer un tout cohérent, on reconfigure l'*a priori* qui définit l'univers des fables comme enfantin vers la possibilité — même si elle n'était pas évoquée dans le livre de règles — de proposer une atmosphère glauque.

Finalement, l'univers a été identifié par l'une des équipes comme une possibilité d'explorer des types d'atmosphère complètement différents de celles rencontrées habituellement dans les jeux de rôle. Lorsque nous discutons des attentes des joueurs de jeux de rôle (dans la section sur l'opportunité, commençant en page 109), nous avons justement identifié

l'atmosphère et l'étrange, soit une excitation émotionnelle en rapport avec le contexte imaginé, comme l'une d'entre d'elles. Il est donc peu surprenant que l'ouverture vers de nouvelles atmosphères, une influence attendue de cet univers non familier, soit perçue de manière positive. C'est ce dont témoignent les citations suivantes :

- « Ça a une liberté de  $RP^{154}$  dans le sens que le groupe décide de l'ambiance... » (participant 52)
- « Ouais, ou les fables de La Fontaine, aussi. On aurait pu jouer là-dedans. Il y a quand même une bonne diversité, mais ça nous donne une ligne directrice que les autres jeux de rôle... ne nous encouragent pas à aller. » ( participante 53)

## 5.6 - L'éthos en design persuasif de jeu de rôle

*Notons qu'à partir de maintenant, nous restreignons notre conception du design persuasif de jeux au jeu de rôle étant donné l'objet étudié et testé.*

Selon nos données, il semble que l'autorité et la stabilité soient les deux principales contributions de l'éthos au design persuasif. Le designer sera donc appelé à coordonner l'utilisation de ces deux contributions.

La stabilité crée d'abord des raccourcis permettant de créer plus rapidement et facilement (même si on se rappelle qu'il faut se méfier de tels raccourcis pour ne pas nuire à la thèse visée). Elle crée aussi des attentes pour les joueurs, en rapport avec la cohérence entre les connaissances, les croyances, leurs désirs, les sens qu'ils auront produit du jeu, le système de celui-ci et l'univers qu'il évoque. Enfin, la stabilité soutient la compréhension et la contextualisation des connaissances et des croyances sur le système, puisqu'on s'attendra à ce qu'il demeure semblable à nos expériences passées du travail du designer, mais aussi à des contextes de jeux semblables ou même à des groupes de joueurs similaires. On évoque donc ici le début d'une réponse pour la transmission de connaissance, mais elle est restreinte aux connaissances et aux croyances transférées d'autres contextes. Nous cherchons donc toujours les outils mentionnés au chapitre précédent.

---

<sup>154</sup> Abréviation du terme anglais 'roleplay', donc l'interprétation des personnages

L'autre contribution de l'éthos au design persuasif provient de l'autorité, qui impose une cohérence. Si cette dernière est brisée ou non reconnue, on peut s'attendre à un rejet de la proposition. Néanmoins, l'autorité favorise aussi une réinterprétation de la cohérence pour amener le public à comprendre le jeu autrement (même s'il doit y mettre du sien), d'une manière à recréer cette cohérence.

Bien que toutes les sources identifiées (le designer, le public (les joueurs) et le dispositif (le jeu) offrent chacune les mêmes résultats à l'issue de l'expérience, c'est-à-dire la stabilité et l'autorité, elles le font tout de même différemment. La discussion dans cette section ne peut pas représenter avec fiabilité la manière dont chacun des éthos de ces sources contribue à promouvoir la thèse, mais il en est probablement mieux ainsi. En effet, les données analysées dans ce chapitre, et donc la manière dont chacune de ces sources a contribué à la discussion, sont probablement uniques au cas de la présente recherche<sup>155</sup>.

---

<sup>155</sup> Une représentation modélisée de cette nouvelle compréhension du design persuasif est offerte en annexe.

## 6 - Pathos : de l'auditoire au public

Bien qu'on lui ait conféré des impacts similaires à ceux de l'orateur dans la section précédente, l'auditoire en argumentation équivaut plutôt aux utilisateurs en design, donc au public cible d'un produit. Dans ce chapitre, nous parlerons d'abord de pathos, et de son équivalence en design pour ensuite élargir notre discussion au rôle de l'auditoire et aux types d'auditoires, afin d'être en mesure de traduire ces concepts vers le design.

Comme nous l'avons déjà suggéré<sup>156</sup>, le designer ou l'entreprise est un système indépendant qui est co-organisé par le marché, ici le public, qui est un autre système indépendant, également co-organisé par le designer/l'entreprise. Toutefois, cette évolution n'est pas laissée au hasard. Nous l'avons déjà mentionné en introduction : le projet de design, comme le disait Boutinet (1990), vise à faire advenir une anticipation précise. Ainsi, malgré toute la complexité du processus et l'incertitude qu'elle engendre, le designer doit s'armer d'une compréhension du système qu'il co-organisera.

Dans notre discussion, le pathos servira principalement à prédire qui est le public créé par l'impact du jeu et comment il répondra à ce qui se passe dans le jeu. En effet, ce public, le public particulier dont on discutera ci-dessous, regroupe des gens qui délibèrent de leurs actions de manière semblable parce qu'ils partagent des désirs, des connaissances et des croyances.

### 6.1 - Pathos en argumentation

Le pathos s'intéresse à l'auditoire du discours. C'est l'aspect d'un argumentaire qui fait appel aux passions — aux désirs, aux craintes, etc. — de celles et ceux qui le reçoivent (Reboul, 1991). Le pathos se module selon l'identité des membres de l'auditoire : leurs champs d'intérêt, leur statut socio-économique (leur âge, leur sexe, leur nationalité et même leur classe sociale), leurs préoccupations actuelles (qui varient énormément selon le contexte), mais aussi selon leurs expertises (du niveau d'éducation général au niveau d'expertise dans le domaine visé).

Michel Meyer (2011) insiste particulièrement sur les passions de l'auditoire qui constituent, en quelque sorte, les réponses à l'intérieur des questions. En effet, Meyer propose

---

<sup>156</sup> Voir l'aspect ontologique de la recherche par le design, commençant à la page 40.

le pathos comme un berceau des questions ; s'il n'existe pas de questions où subsiste un doute chez l'auditoire, la rhétorique ne peut intervenir. Les passions transforment, jusqu'à un certain point, la question en réponse, associant l'espoir à la réponse souhaitée et la crainte à la réponse qui ne l'est pas. Cette opposition rappelle bien la 'théorie basée sur le désir' (à propos du plaisir) que nous avons vue plus haut (voir page 24).

L'argumentation, note toutefois Meyer, tente de passer outre les passions, mettant ainsi en évidence son héritage dialectique pour se focaliser sur la structure des arguments. En effet, Perelman et Olbrechts-Tyteca ne mentionnent les passions que brièvement, se concentrant plutôt sur les valeurs de l'auditoire et les impacts de celles-ci sur la force des arguments.

### **6.1.1 - Le rôle de l'auditoire**

La rhétorique relègue l'auditoire à une position plutôt passive, laissant l'orateur responsable d'apprendre à connaître ceux et celles visés par le discours. Il doit donc faire preuve d'empathie pour découvrir les passions et les intérêts de l'auditoire, imaginer précisément celui auquel il aura affaire et adapter son discours de manière à s'assurer que le public le reçoive positivement. L'auditoire reçoit au final un discours parfaitement adapté à ses besoins.

Aristote positionnait la rhétorique comme une sorte d'optimisation des arguments en faveur d'une thèse, laissant à l'auditoire le soin de juger de la valeur de ladite thèse (Aristote, 1856 [322 av. J.-C.]; Mifsud, 2014) — une responsabilité que l'on confère aussi à l'auditoire dans le *Traité de l'argumentation* (Perelman et Olbrechts-Tyteca, 2008 [1958]). Les juges, c'est-à-dire l'auditoire, seront nécessairement menés au vrai et au juste par l'orateur — puisque ce qui est vrai et juste est plus puissant que son contraire — à moins que l'orateur et/ou son discours soient inadéquats. Si l'on emploie pour exemple une joute juridique, le but de l'avocat de la défense n'est donc pas que son client soit jugé non coupable. Son but est d'optimiser les arguments selon lesquels le jury pourrait trouver le client non coupable. Le jury sera ensuite mené vers la bonne décision, car, selon Aristote, le vrai et le juste sont de force supérieure au faux et au mal. La dimension éthique de la rhétorique est en quelque sorte placée du côté de l'auditoire, lavant ainsi l'orateur de toute responsabilité hormis celle de promouvoir correctement les arguments en faveur de sa thèse.

Le *Traité de l'argumentation* confère une responsabilité à l'auditoire. Reprenant les discours de Démosthène et de Quintilien, Perelman et Olbrechts-Tyteca proposent qu'il soit du ressort de l'auditoire d'exiger la qualité de l'argumentation, mais aussi d'exiger que les positions tenues par l'orateur tiennent du bien : « l'orateur accompli persuade bien, mais aussi qu'il dit le bien » (Perelman et Olbrechts-Tyteca, 2008 [1958], p. 32). Les auteurs rappellent que l'orateur ne peut pas faire ce qu'il veut de l'auditoire. Pire, l'orateur dépend de cet auditoire puisque ce dernier peut lui refuser la « communauté des esprits » (2008 [1958], p. 18), c'est-à-dire un accord fondé sur la volonté de participer à ladite argumentation.

Ainsi, l'argumentation inclut volontiers son application pratique dans le processus et dans la validation des efforts :

« Le but de toute argumentation, avons-nous dit, est de provoquer ou d'accroître l'adhésion des esprits aux thèses qu'on présente à leur assentiment : une argumentation efficace est celle qui réussit à accroître cette intensité d'adhésion de façon à déclencher chez les auditeurs l'action envisagée (action positive ou abstention), ou du moins à créer, chez eux, une disposition à l'action, qui se manifestera au moment opportun. » (Perelman et Olbrechts-Tyteca, 2008 [1958], p. 59)

Cela dit, les auteurs transfèrent le rôle de l'auditoire à celui d'une 'police morale' qui peut retirer le droit d'écoute à tout orateur lorsque celui-ci n'argumente pas correctement — et donc pour le bien. Notons d'ailleurs que l'auditoire en question définit également ce qui est 'bien', ou plutôt que ledit 'bien' est défini en fonction de l'auditoire (Perelman & Olbrechts-Tyteca, 2008 [1958], cité par Cournoyer, 2011).

La responsabilité éthique est ici partagée entre l'orateur, qui pousse l'auditoire à l'action, et l'auditoire, qui juge et agit.

### 6.1.2 - Types d'auditoire

L'argumentation martèle qu'un discours doit être inventé en fonction de l'auditoire. Pour en répertorier les nuances, le traité de Perelman et d'Olbrechts-Tyteca ne manquera pas de classer ces auditoires. On nous propose ainsi quatre types d'auditoires (2008 [1958], p. 39) classés selon le contexte de l'argumentation :

- **Soi-même**, dans le cadre de la délibération intime ;
- **L'interlocuteur**, qui est une personne précise avec qui l'on discute ;

- L'**auditoire particulier** est un public qui tient une même position sur le sujet argumenté et qui est suffisamment homogène pour que l'on s'y adresse d'une seule manière ;
- L'**auditoire universel**, quant à lui, est composé de n'importe quel individu.

#### 6.1.2.1 - Soi-même : la délibération intime

La délibération intime est un cas particulier de l'argumentation n'impliquant qu'une seule personne, qui tient alors à la fois le rôle d'orateur et celui d'auditoire. Elle ressemble, d'une certaine façon, au raisonnement pratique (Anscombe, 2002 [1957]) et pourra même nous offrir une nouvelle perspective sur celui-ci.

La délibération intime, selon les auteurs, n'est qu'un cas précis de l'argumentation avec autrui (Perelman et Olbrechts-Tyteca, 2008 [1958]). Ainsi, la délibération intime implique :

- Que la personne se conçoive comme deux interlocuteurs, au moins ;
- Que ces 'interlocuteurs' soient divisés selon leur position sur une question ou un sujet, mais qu'aucun d'eux ne soit fermé à l'idée d'être persuadé.

Cela étant, Perelman et Olbrechts-Tyteca (2008 [1958]) notent que la délibération intime flotte constamment entre la raison et la rationalisation :

- La raison pousse la personne à penser ou agir comme elle le fait ;
- La rationalisation, quant à elle, correspond davantage à l'argumentation, mais elle arrive souvent après la formation de l'intention ; parfois pour se placer « dans une plus belle lumière » (Perelman et Olbrechts-Tyteca, 2008 [1958], p. 55).

Malgré le caractère méprisable par lequel on présente la rationalisation dans un contexte philosophique ou scientifique, les auteurs insistent ici sur son importance pour l'argumentation. La rationalisation serait, selon eux, une intensification de la croyance équivalant à la véritable 'raison' ayant poussé la personne vers l'intention :

« [I]l est légitime que celui qui a acquis une certaine conviction s'attache à l'affermir vis-à-vis de lui-même, et surtout vis-à-vis des attaques pouvant venir de l'extérieur ; il est normal qu'il envisage tous les arguments susceptibles de la renforcer. » (Perelman et Olbrechts-Tyteca, 2008 [1958], p. 58)

La délibération intime pourrait donc être mieux comprise si l'on perçoit la rationalisation comme une argumentation bâtie dans l'optique d'une argumentation future. Perelman et



Olbrechts-Tyteca semblent aussi sous-entendre, en discutant de l'ordre des arguments (voir page 232), que la délibération intime serait une argumentation répétée plusieurs fois d'affilée :

« Dans la délibération intime, l'ordre semble également perdre toute importance. Il n'en est rien sans doute. Tout au plus peut-on admettre que la reprise, dans un ordre nouveau, y est plus aisée. Elle peut même constituer la nouvelle argumentation que l'on opposera à la première pour les confronter. » (Perelman et Olbrechts-Tyteca, 2008 [1958], p. 650)

Au final, le personnage délibérant, tout comme l'auditoire, tient un rôle de juge et doit exiger — de lui-même dans ce cas-ci — l'excellence. Ceci prend la forme d'une boucle argumentative construite d'abord par l'argumentaire des options, qui fait l'objet de la délibération, puis par la rationalisation et la recherche d'une solution jugée excellente.

#### **6.1.2.2 - Interlocuteur : le dialogue**

Le dialogue apparaît dans le *Traité de l'argumentation*, non par nécessité intrinsèque, mais plutôt en réaction au caractère « ridicule et inefficace » (Perelman et Olbrechts-Tyteca, 2008 [1958], p. 46) du discours tel qu'il est entendu en argumentation, lorsqu'on s'adresse à un seul interlocuteur. Bien que la situation ne soit pas évoquée directement, on imagine que les auteurs feraient la promotion d'une argumentation classique si plus de deux personnes étaient impliquées dans l'argumentation.

On parlera alors d'un dialogue, au cours duquel les interlocuteurs exposent les arguments entourant un sujet dans le but de déterminer le meilleur point de vue. Les auteurs expliquent ici que ladite discussion ne doit pas être un débat :

« C'est que le dialogue, tel qu'il est envisagé ici, ne doit pas constituer un débat où des convictions établies et opposées sont défendues par leur partisan respectif, mais une discussion, où les interlocuteurs recherchent honnêtement et sans parti pris la meilleure solution d'un problème controversé. » (Perelman et Olbrechts-Tyteca, 2008 [1958], p. 49)

Le dialogue est donc cadré comme une activité de co-délibération, une activité forcément plus proche de la délibération commune que de la persuasion de l'autre, lors de laquelle les arguments connus de chaque interlocuteur seront accumulés.

Cette compréhension nous permet aussi d'insérer plus facilement la co-délibération du dialogue dans la pratique du design. Si, comme pour la délibération intime, l'auditoire et l'orateur sont fusionnés en un même interlocuteur qui émet des arguments puis les juge, on

pourra déterminer que les interlocuteurs sont eux aussi designers, et qu'ils tentent de construire ensemble la meilleure solution de design possible.

Ceci permet de considérer le co-design en tant qu'activité persuasive. La co-délibération est facilement comprise, s'apparentant effectivement au dialogue et partageant clairement l'objectif de trouver la meilleure solution. Donc, les designers (et autres parties prenantes, selon l'approche) en co-design ne tentent pas de persuader l'autre que leur solution est la meilleure, mais ils créent un dialogue dans lequel chacun tente de trouver la meilleure solution. Ceci équilibre l'importance de chacun des participants, quels que soient leur rôle et leur contribution.

### **6.1.2.3 - Les auditoires particuliers et universels**

Nous regroupons ici l'auditoire particulier et l'auditoire universel sous une même section puisqu'ils sont interdépendants :

« En effet, si l'auditoire universel de chaque orateur peut être considéré, d'un point de vue extérieur, comme un auditoire particulier, il n'en reste pas moins qu'à chaque instant et pour chacun, il existe un auditoire qui transcende tous les autres, et qu'il est malaisé de cerner comme auditoire particulier. » (Perelman et Olbrechts-Tyteca, 2008 [1958], p. 40)

De fait, percevoir chaque auditoire comme un auditoire particulier est un piège, pouvant mener à l'adoption d'arguments susceptibles d'aider à persuader un auditoire particulier, mais qui nuiraient à la persuasion d'un autre. L'idée de l'auditoire universel ramène donc l'argumentaire à son essence.

Perelman et Olbrechts-Tyteca proposent d'ailleurs une distinction entre les concepts 'persuader' et 'convaincre', selon laquelle on s'adresse à chaque auditoire avec des types de prémisses différents. En effet, on persuade l'auditoire particulier avec des prémisses tenant du préférable (hiérarchies, valeurs et lieux), tandis qu'on voudra convaincre l'auditoire universel par des prémisses tenant du réel (faits, vérités et présomption) (Perelman & Olbrechts-Tyteca, 2008 [1958]; cités par Cournoyer, 2011). Les auteurs du *Traité de l'argumentation* avouent cependant que « la nuance entre les termes convaincre et persuader [est] toujours imprécise et que, en pratique, [elle doit] toujours le rester » (Perelman et Olbrechts-Tyteca, 2008 [1958], p. 38).

Le concept d'auditoire universel est toujours lié à celui d'un ou de plusieurs auditoires particuliers (voir 'Construction de l'auditoire', en page 149). Perelman et Olbrechts-Tyteca ne

détaillent pas vraiment l'interaction des adresses avec chacun des auditoires. Deux interprétations des auditoires ont d'ailleurs vu le jour, profitant de l'ouverture laissée par les auteurs originaux du *Traité de l'argumentation* (Jørgensen, 2007). La première propose que l'orateur passe d'un auditoire à l'autre selon les arguments qu'il utilise (Gross et Dearin, 2003) ; la seconde suggère plutôt que l'orateur s'adresse aux deux auditoires simultanément, atteignant l'auditoire universel à travers l'auditoire particulier (Crosswhite, 1989). D'un point de vue concret, toutefois, la différence entre ces conceptions est négligeable.

#### 6.1.2.3.1 - *L'accord des auditoires particuliers*

Certains auditoires particuliers seront sujets à des accords particuliers résultant « de certaines conventions ou de l'adhésion à certains textes, et [qui] caractérisent certains auditoires » (Perelman et Olbrechts-Tyteca, 2008 [1958], p. 132). De tels auditoires sont habituellement des ensembles de personnes partageant une même discipline ; ils se « distinguent généralement par l'emploi d'un langage technique qui leur est propre. » (Perelman et Olbrechts-Tyteca, 2008 [1958], p. 133).

Ces accords particuliers serviront de point de départ pour toute argumentation visant cet auditoire et incluent, d'une certaine manière, les concepts d'identité et d'expertise mentionnés par Reboul (1991)

#### 6.1.2.3.2 - *Construction de l'auditoire*

Dans le *Traité de l'argumentation*, la construction de l'auditoire est l'histoire d'une déclaration. L'auditoire est celui que l'orateur veut influencer (Perelman et Olbrechts-Tyteca, 2008 [1958]). Rappelons-nous néanmoins que le *Traité de l'argumentation* prend pour acquis l'acception de l'auditoire à se prêter à l'argumentation. L'auditoire imaginé par l'orateur devra donc être ancré dans un certain auditoire réel.

À sa lecture du *Traité de l'argumentation*, James Crosswhite (1989) discerne deux techniques pour construire un auditoire universel à partir du ou des auditoires particuliers que l'orateur souhaite influencer. Notons qu'il ne s'agit pas d'un procédé prescriptif menant au

résultat voulu, mais plutôt d'une approche modulable, proche de l'argumentation en faveur d'une définition de l'universalité, qui construirait ledit auditoire universel<sup>157</sup>.

- Soustraction : La première approche pour transformer un auditoire particulier en auditoire universel est de lui retirer ses attributs locaux, notamment les préjugés, et d'exclure les membres pouvant manquer de rationalité, d'imagination ou de sympathie. L'auditoire universel exclura aussi toute personne ne pouvant recevoir l'argumentation de manière compétente, en termes d'attitude (vouloir recevoir les arguments et être prêt à en évaluer les données) ou de connaissances (posséder la formation adéquate pour comprendre et réfléchir à la thèse).
- Addition : Une autre approche consiste en l'addition d'auditoires particuliers jusqu'à ce que les attributs locaux s'annulent entre eux. La limite de l'addition n'est pas exactement définie dans le *Traité de l'argumentation*, une situation palliée par un raisonnement de Crosswhite sur le but de l'argumentation elle-même. En effet, l'argumentation n'est jamais son propre but : on argumente avec l'objectif de faire adhérer à une thèse qui, selon notre point de vue, constitue un pas vers le 'bien'. La définition de l'auditoire universel est donc « limitée par le bien que l'on peut atteindre par la participation à l'argumentation dans une situation rhétorique particulière<sup>158</sup> » (1989, p. 168). On n'étendra donc l'auditoire universel que jusqu'à ce qu'il atteigne la population sur laquelle l'influence n'est plus souhaitée.

C'est donc le contexte qui dictera l'approche d'universalisation à utiliser, car les résultats des deux approches pourront être très différents, sinon contradictoires. Le discours doit-il s'adresser à qui peut le comprendre, ou plutôt à toute personne partageant le même 'sens commun' ? Dans le premier cas, on utilisera l'approche soustractive, alors que dans le deuxième cas, l'approche additive sera employée.

---

<sup>157</sup> Note : les termes soustraction et addition ont été introduit par le designer-chercheur pour faciliter la compréhension ; ils ne sont pas utilisés dans le texte de James Crosswhite

<sup>158</sup> Traduction libre de « *limited by the good that one can achieve by way of participating in argumentation in a particular rhetorical situation.* ».

## **6.2 - Pathos en design**

En design, le pathos vise le public cible. Gotzsch (2006) discute de l'identité de l'utilisateur en y incluant les aspects du design de natures plus émotionnelle et personnelle, tels que l'attachement et l'image projetée par l'utilisation du produit, reliée à l'image de soi perçue par l'utilisateur. Le produit correspond donc, comme le discours, à une identité (un âge, un genre, des champs d'intérêt et même des valeurs que son utilisateur souhaite véhiculer). De manière complémentaire, le produit peut aussi représenter un souvenir ou une personne chère à l'utilisateur.

Buchanan (2001), quant à lui, suggère que le pathos se matérialise également lorsque le produit devient adapté à l'utilisation humaine, faisant écho à l'importance de l'expertise de l'auditoire. Dans le même texte, Buchanan suggère que le pathos dans un produit est reconnu en fonction du degré auquel un objet est en adéquation avec les attentes et désirs de son public. Cette réflexion rappelle l'importance des passions soulignée par Meyer. Toutefois, nous avons déjà abordé les attentes dans le chapitre sur l'éthos et, pour éviter la répétition, nous en resterons ici.

Une trop grande attention portée aux utilisateurs témoigne parfois d'une trop grande influence des intérêts marketing ou des études sociales ou comportementales (Buchanan, 2001). Ceci peut mener à un moins bon contrôle de la marque, et nuire au développement du produit.

### **6.2.1 - Rôle du public cible**

Traditionnellement, le rôle du public en design est semblable à celui de l'auditoire en argumentation. On planifie un produit qui, par sa nature même, va répondre aux intérêts et aux passions des investisseurs, des clients et des utilisateurs afin qu'ils puissent juger des bienfaits de sa production et de son existence.

Il revient également à l'auditoire de consommer les produits qui sont de qualité, ou plutôt, comme on le dira couramment, de 'voter avec son argent'. Ce principe revient à la théorie de l'évolution de Darwin, appliqué aux produits : « les artefacts [peuvent être vus] comme des

entités combattant pour leur survie dans l'environnement hostile du marché<sup>159</sup> » (Hybs et Gero, 1992; cités par Jonas, 2007, p. 1370). Un mauvais produit sera condamné à disparaître du marché, que ce soit parce qu'il est mal conçu ou parce qu'il ne s'aligne pas sur les valeurs du public.

## 6.2.2 - Types d'auditoire en design

### 6.2.2.1 - La délibération intime du designer

La délibération intime offre un défi de traduction particulier. Jusqu'ici, on a pu associer directement le concept d'orateur à celui de la compagnie ou du designer, et le concept d'auditoire aux utilisateurs. Toutefois, dans la délibération intime, l'orateur et l'auditoire fusionnent en une seule personne. Cette personne, dans la situation de design, est-elle le designer, la compagnie ou un membre de l'auditoire ?

Nous avançons que si une argumentation est inventée (ce qui se traduirait pour le design par : 'si la planification d'un projet ou d'un produit est inventée'), la personne qui en est l'inventeur doit être l'orateur, donc le designer/la compagnie. Or, si la situation fusionne l'auditoire de la délibération intime et l'orateur, l'utilisateur est donc fusionné au designer (ou la compagnie) — du point de vue du design. Il paraît toutefois maladroit, ou du moins peu utile, de penser qu'un designer planifierait un projet ou prototyperait un produit pour appuyer une thèse ou des valeurs à chaque décision qu'il doit prendre. Cette traduction demande donc une réflexion plus large.

La boucle argumentative qui caractérise la délibération intime pourra nous aider à recadrer cette activité dans la pratique du design. En effet, John Zeisel propose que l'activité de design en soi suive une « spirale de développement du design<sup>160</sup> » (1981, p. 30).

Selon Zeisel, le design consiste donc en trois activités élémentaires formant un cycle :

- Imager : se représenter la situation et les contraintes du projet ;
- Présenter : externaliser les images et présenter des idées, à soi-même ou à autrui ;

---

<sup>159</sup> Traduction libre de « *artefacts as entities struggling for the survival of the fittest in the hostile environment of the market* ».

<sup>160</sup> Traduction libre de « *Design development spiral* ».

- Tester : revisiter le design avec un œil critique pour s’imaginer la situation d’une manière plus précise.

Le designer travaille avec une vision évolutive du produit final. De fait, le but évolue avec chacun des changements conceptuels et des sauts créatifs. L’évolution du but se fait en s’approchant de l’intervalle de l’acceptable. De manière plus imagée, la spirale se rétrécit jusqu’à ce qu’elle entre dans un intervalle suffisamment proche du succès.

Zeisel ne propose pas vraiment de point de départ de la spirale, mais un autre concept, celui du générateur primaire identifié par Jane Darke (1984), pourrait permettre de combler cet inconnu théorique. Le générateur primaire est la première solution générée d’un concept ou d’un objectif ; il s’agit d’une porte d’entrée vers la solution à une situation devant être améliorée. Il peut être un groupe de concepts ou une idée singulière. On pourra parfois le défendre sur une base rationnelle, mais il n’a pas vraiment besoin de l’être. Il s’agit en réalité d’une contrainte auto-imposée, d’un acte de foi de la part du designer.

On pourra reconnaître que la boucle argumentative tend vers la rationalisation dans la spirale de développement du design, qui tend elle-même vers l’acceptable (ou le *satisficing* pour reprendre le terme de Simon (1996 [1969])). Le générateur primaire, quant à lui, pourrait être l’équivalent de la raison. La similitude entre ces concepts nous amène donc à comprendre la délibération intime comme constituant l’activité de design elle-même.

De manière peut-être encore plus importante, concevoir l’activité de design comme une boucle argumentative permet d’y inclure les éléments du système argumentatif. Ainsi s’expliquerait l’assurance que le designer développe à travers ses solutions, avec l’expérience aussi, puisqu’il se forge une réputation envers lui-même. On pourra aussi comprendre inclure l’intégration des valeurs personnelles dans un projet de design, puisque le jugement de chacune des solutions de design se fait à partir des passions, des désirs et des craintes du designer. On peut ainsi conclure que chacun des types d’arguments discutés dans les prochaines sections sont tous aussi pertinents pour créer un contact avec le public que pour choisir les solutions de design à intégrer dans un projet.

D’une certaine manière, le designer est donc le plus intime public de son propre projet ou produit.

### 6.2.2.2 - La délibération intime du public

Comme mentionné plus haut, le raisonnement pratique s'apparente bien à la délibération intime. Les deux débutent avec une soudaine prémisse (le désir dans la philosophie de l'action ou la raison dans l'argumentation) pour ensuite être débattues par des arguments menant vers une intention finale.

Si le but de notre approche est d'influencer le raisonnement pratique, c'est alors d'influencer la délibération intime du public. Si elle n'est qu'un cas précis de l'argumentation avec autrui, cette délibération intime emploie les mêmes types de considérations éthiques, pathétiques et logiques que l'argumentation. Plus simplement, on ne persuade pas nécessairement par le discours, mais plutôt en offrant des considérations et des arguments qui pousseront le public vers la délibération ou le raisonnement que nous souhaitons en tant que designer.

### 6.2.2.3 - Public universel et publics particuliers

Carl DiSalvo (2009), citant *The Public and its Problems* de John Dewey (1927), affirme que le public est construit autour d'une situation dont les conséquences les affectent d'une manière ou d'une autre (en bien ou en mal, de manière sérieuse ou non, etc.). Pour simplifier notre texte, nous utiliserons les termes 'situation à améliorer' pour référer à ce type de situation.

Bien qu'il ne le cite pas directement, DiSalvo semble évoquer Herbert Simon pour qui le design est essentiellement une « série d'actions ayant pour but de changer une situation existante en une situation préférée<sup>161</sup> » (Simon, 1996 [1969], p. 111). Est sous-entendue dans les propos de Simon l'idée que la situation existante peut être améliorée et qu'elle est donc, sous le bon éclairage, une situation pouvant être problématique pour certains, ou du moins offrant une opportunité d'amélioration.

Plusieurs publics sont possibles pour une même situation à améliorer, selon la manière dont leurs membres sont affectés. Les publics décrits par Dewey équivalent à des auditoires particuliers en argumentation, ayant chacun une réaction potentiellement différente pour la même situation à améliorer, puisqu'ils sont affectés de diverses manières.

---

<sup>161</sup> Traduction libre de « *courses of action aimed at changing existing situations into preferred ones* ».



#### 6.2.2.3.1 - Vers un public universel

Si l'on reprend le *Traité de l'argumentation*, ces publics, mobilisés autour d'une même situation et que l'on tentera de convaincre de la validité d'une thèse commune, sont susceptibles d'accéder, par dépassement ou à travers une base commune, à un public universel les joignant tous. Ainsi, pour faire adhérer tous ces publics à une même thèse, on tentera de les convaincre en invoquant les mêmes faits et les mêmes présomptions à propos de la situation à améliorer.

Le plus simple, sans doute, est de faire référence à des produits déjà existants et généralement reconnus pour leur satisfaction. Cette technique peut être utilisée à travers la forme, le mode d'utilisation ou un autre rappel.

L'adresse au public universel requérant des vérités ou des croyances établies, il semble plus difficile de proposer des attributs innovants à ce niveau. Ceux-ci pourront par contre être adressés au public particulier.

#### 6.2.2.3.2 - Vers un public particulier

On persuade une certaine tranche du public universel, donc un public particulier, en leur montrant de quelle manière le produit correspond à leurs valeurs. Ces arguments peuvent évidemment différer de ceux que l'on invoquera pour persuader d'autres tranches du public.

Du point de vue du marché, il est fort possible que plusieurs compagnies ou designers s'attaquent à une même situation à améliorer. Par conséquent, leurs produits devront se distinguer des autres d'une manière ou d'une autre. On peut donc supposer que des 'publics particuliers', même s'ils sont affectés par une même situation à améliorer, sont néanmoins affectés de manière spécifique et seront persuadés d'utiliser le produit grâce à des attributs différents.

Chaque personne affectée par la situation à améliorer fait partie d'un public particulier en sus du public universel. On pourra convaincre des bienfaits d'un projet par l'amélioration de la situation de manière générale, mais ce projet devra également comprendre des aspects qui répondent aux conséquences qui touchent les personnes directement, et qu'elles souhaitent voir s'améliorer. Pour reprendre les concepts d'accord particulier et de pratique, ces publics particuliers veulent que l'on considère leur situation particulière, pour être en mesure de reconnaître que ces attributs s'adressent directement aux conditions auxquelles ils font face.

Nous discuterons plus en détail des types de prémisses, donc d'attributs, qui seront mis en cause dans une section subséquente (voir la section sur les attributs, débutant en page 143).

Qui plus est, les membres d'un même public particulier partagent ce que James Paul Gee appellera la « pratique » (Gee, 2014, p. 5), et ce pour plusieurs produits. La pratique, selon Gee, est un contexte puisqu'elle est, en un sens, adaptative. Employant comme exemple la pratique de 'jouer à *Yu-Gi-Oh!*' (Konami, 1999), Gee argumente que l'on peut jouer à ce jeu dans plusieurs contextes (chez des amis, dans un congrès, à l'école, etc.) sans changer la nature de celui-ci.

La pratique impose aussi son vocabulaire. Le langage devient donc politique au sein d'une pratique. Si les bons termes sont utilisés pour signifier un concept précis selon le rôle de la personne qui parle, cette personne acquiert un « bien social<sup>162</sup> » au sein de la pratique, qui contribuera à sa crédibilité perçue (voir la section sur l'éthos, en page 122). Les joueurs doivent utiliser les bons termes pour discuter des règles et des éléments dans la pratique d'un jeu précis, comme les avocats ou les scientifiques au sein de leur pratique.

#### 6.2.2.3.3 - *La construction du public*

En design, la construction du public est primordiale pour le succès d'un produit, mais elle s'effectue de manière assez semblable à la construction de l'auditoire en argumentation. Pour reprendre les mots de Madeleine Akrich :

« Les designers définissent donc des acteurs qui ont leurs propres goûts, compétences, desseins, aspirations, préjugés politiques, etc. [...] Une grande partie du travail de celui qui innove est d'inscrire cette vision (ou plutôt, cette prédiction) du monde dans le contenu technique des nouveaux objets<sup>163</sup>. » (Akrich, 1992, citée par Redström, 2006, p. 113)

La construction de ce public est donc basée sur des hypothèses faites par les designers sur le monde dans lequel leurs produits seront insérés (Akrich, 1997 [1994]). Cette situation rappelle la projection du sens commun de l'orateur qui invente son argumentation.

---

<sup>162</sup> Traduction libre de James Paul Gee, 2014 : « social goods ».

<sup>163</sup> Traduction libre de « *Designers thus define actors with specific tastes, competences, motives, aspirations, political prejudices, and the rest ... A large part of the work of innovators is that of 'inscribing' this vision of (or prediction about) the world in the technical content of the new object* ».

On peut ensuite employer les processus soustractif ou additif mentionnés plus haut (voir page 149) pour créer à partir de ces publics particuliers partageant goûts, compétences, desseins, aspirations, préjugés politiques, etc.

#### *6.2.2.3.4 - Exemple de publics universel et particulier*

Cette équivalence requiert un effort d'imagination plus poussé que les traductions que nous avons faites jusqu'ici. Nous prendrons donc un exemple qui illustre le positionnement des projets dans le but d'améliorer une situation pour tous ceux qui sont affectés par celle-ci. Cet exemple prendra soin d'inclure certains attributs visant une partie spécifique du public, qui est affecté de manière plus sérieuse ou par des conséquences différentes.

Considérons deux téléphones cellulaires au début des années 2000. Ils répondent tous deux à une même situation à améliorer : l'impossibilité de communiquer, lorsqu'on est en déplacement, avec des gens hors de notre entourage physique. Imaginons maintenant que l'un de ces cellulaires offre une caméra photo ; il est alors plus cher que son compétiteur.

Le marché se divisera pourtant de manière équivalente entre les deux téléphones, qui proposent chacun des attributs différents : un appareil photo pour l'un, tandis que l'autre est moins dispendieux. Les deux téléphones utilisent une disposition de boutons et une manière de parler et d'écouter qui rappelle le combiné d'un téléphone fixe, convainquant l'utilisateur de leur efficacité. Le prix et les options s'adressent donc à des publics particuliers. Ceux-ci seront persuadés d'opter pour l'un ou l'autre des modèles en fonction de l'alignement de ces objets avec leur propre hiérarchie de valeurs (dans ce cas-ci, 'garder son argent' ou 'capturer des moments mémorables durant les déplacements'). On peut également considérer que le public visé par le téléphone à caméra ne sera, à ce point-ci de l'histoire, qu'imaginé par le designer puisque cet attribut est nouveau, et que le public n'existe donc pas formellement. Mais on peut aussi penser qu'il correspond à un public réel, puisque ce téléphone répond à une pratique de photographes amateurs.

La situation à améliorer est la même : les téléphones tentent de convaincre tous les clients de la nécessité de communiquer à distance, mais les autres attributs vont persuader chaque utilisateur de s'approprier un téléphone précis. Ce choix sera basé sur les autres conséquences entourant l'achat et l'utilisation dudit téléphone.

### 6.3 - Pathos en design de jeu

Partant du postulat selon lequel le public du jeu fonctionne essentiellement comme le public d'un produit (le jeu étant ici le produit), les publications en design de jeu proposent quelques typologies de joueurs, principalement en jeu vidéo (Bartle, 1996 ; Bateman et Boon, 2005 ; Tychsen et Canossa, 2008), qui correspondent bien aux publics particuliers.

De celles-ci, nous pourrions déduire une conception du public en jeu divisée en plusieurs axes :

- Objets d'interaction : avec quoi le joueur souhaite-t-il interagir ? P.ex. : le modèle des joueurs de MUD (Bartle, 1996) oppose les joueurs qui veulent interagir avec, ou agir sur, le monde ou les autres joueurs ;
- Type d'activité : qu'est-ce que le joueur veut faire ? P.ex. : le modèle des persona (Tychsen et Canossa, 2008) appliqué à Hitman : Blood Money (Eidos Interactive, 2006) oppose les joueurs favorisant la discrétion aux joueurs qui préfèrent se battre ;
- Contexte d'utilisation : dans quel contexte le joueur est-il prêt à jouer ? P.ex. : le modèle DGD1 (Bateman et Boon, 2005) propose que certains joueurs, qu'ils nommeront les 'Participants, occasionnels'<sup>164</sup> (C4)', ne veulent jouer que lors de fêtes parce qu'ils veulent se sentir comme participants d'un groupe ;
- Implication : à quel point le joueur souhaite-t-il s'impliquer ? Au-delà de la dichotomie traditionnelle des joueurs occasionnels et des joueurs dits '*hardcores*', certains joueurs sont prêts à surmonter des défis difficiles tandis que d'autres ne le sont pas du tout, ou ne le souhaitent pas.

C'est le public qui voudra être persuadé de la pertinence du jeu par l'inclusion de sa pratique (connaissances et langage des joueurs) et d'une hiérarchie de valeurs appropriée.

On pourrait trouver d'autres axes avec une analyse plus poussée ou une conception du public plus large. Il faut aussi prendre en compte les considérations rationnelles du public universel, que l'on peut déduire (par soustraction ou addition, voir page 149) des publics de

---

<sup>164</sup> Traduction libre de « *Participant, casual (C4)* »

joueurs visés. Il revient de toute façon au designer d'imaginer ses publics et de projeter un sens commun aux individus qu'il aura imaginés.

Cette opération est bien sûr délicate, puisque c'est un véritable public qui devra juger du jeu et assurera sa survie dans le marché hostile en l'achetant. Si le pathos du jeu revient au degré d'adéquation entre ce qu'il offre et les attentes du public cible, alors le succès du jeu dépend tout autant de l'adéquation entre le public imaginé par le designer et celui qui existe véritablement.

## 6.4 - Pathos dans *Doctrina Fabula*

L'identité du public, et plus spécifiquement les discussions autour de la dichotomie entre publics universels et particuliers, a généré plusieurs passages dans le journal réflexif. Nous ne les retranscrivons pas ici<sup>165</sup> intégralement.

Trois grandes considérations en lien avec l'identité du public sont apparues dans le journal réflexif : (1) une adéquation entre l'inexpérience et la particularité du public, (2) une opportunité de faire valoir ses valeurs à travers l'utilisation du produit, et (3) un moteur d'innovation.

Le designer-chercheur semble tout d'abord créer une adéquation instinctive entre les joueurs expérimentés et le public universel, de même qu'entre les joueurs novices et le public particulier. En y réfléchissant *a posteriori*, cette association découle peut-être de la manière dont on s'adresse à un public ou un autre. D'une part, on convainc le public universel en soulignant la familiarité des éléments. De cette manière, ledit public universel croit, rationnellement, que l'utilisation du produit mènera à l'expérience proposée puisque des produits semblables ont déjà rempli de telles promesses. On en conclut de fait que ce public a déjà eu suffisamment d'expériences avec des produits semblables pour en reconnaître les éléments et s'attendre à une expérience précise. Le public universel 'doit'<sup>166</sup> donc être expérimenté.

D'autre part, les considérations visant à réduire les craintes des joueurs novices ou d'atténuer le caractère rébarbatif du jeu (beaucoup de choses à lire, forme de jeu peu familière,

---

<sup>165</sup> Les passages codés et le journal réflexif lui-même sont disponibles en annexe.

<sup>166</sup> On utilise ici le mot 'doit' de manière fallacieuse, pour faire écho au raisonnement intuitif, mais erroné — comme on le verra juste après — du designer-chercheur.

etc.) ont presque toutes été associées au public particulier. En effet, il semblait que l'utilisation du jeu par une personne moins expérimentée requérait des attributs particuliers. On supposait alors que les utilisateurs novices d'un quelconque produit requièrent de tels attributs, et qu'ils pourraient donc toujours être considérés comme un public particulier.

Notons que cette association entre l'universalité et l'expérience est contraire à la définition même des publics universel et particulier, qui devraient être imbriqués l'un dans l'autre. En fait, les joueurs expérimentés auraient dû être considérés comme un public particulier et les gens qui jouent et/ou qui racontent des histoires auraient dû constituer notre public universel. Cette maladresse, même si elle semble fondamentale dans notre cadre théorique, ne révèle pas de problèmes dans l'exécution du design. C'est peut-être donc la multiplicité des publics et la dualité de la raison et de la passion qui sont utiles au designer.

On crée justement une opportunité, à travers les réflexions sur l'éthos, d'utiliser le produit de manière à exprimer les valeurs du joueur (si elles correspondent à celles proposées par le jeu). Le designer-chercheur souligne que :

« la sagesse traditionnel [*sic*] est actuellement remise en cause par plusieurs mouvements progressistes. On s'éloigne généralement de la peur de l'inconnu pour responsabiliser les masses à agir devant ce qui est mal au lieu de s'en remettre à la prudence de l'individu qui "devrait" éviter les situation [*sic*] potentiellement dangereuse [*sic*]. Cette philosophie progressiste viendra donc se positionner comme fleuron de notre public particulier. On en profitera donc pour y intégrer notre idée de progression et de récit d'édifiant. L'objectif sera donc non seulement de se mettre en danger puis d'échouer, mais aussi de motiver la coopération entre les joueurs pour faire face à l'adversité. Ainsi, on pourra percevoir une boucle de jouabilité qui tourne en cycle : adversité — échec — apprentissage — confrontation coopérative. » (Extrait du journal réflexif)

Cette utilisation du concept de public particulier est très proche de celle présentée par Perelman et Olbrechts-Tyteca (2008 [1958]) lorsqu'ils discutent de l'auditoire particulier. En effet, le public reconnaît non seulement la pertinence de l'argumentaire à travers son appartenance au public universel, mais il se reconnaît lui-même à travers l'opportunité d'exprimer ses valeurs, par son appartenance à un public particulier. Ici, le public n'aura pas seulement la chance d'expérimenter un jeu de rôle, mais aussi d'agir, dans le jeu, en concordance avec la valeur qu'il porte à la force de la coopération devant l'adversité. Cette valeur est même soutenue par les règles du jeu qui augmentent les chances de réussite lorsque les protagonistes travaillent ensemble au succès d'une action, visant, par exemple, à la résolution d'un conflit.

De fait, les considérations de la dichotomie entre public universel et public particulier ont été un moteur d'innovation pour le jeu. Bien que le journal réflexif ne pointe pas un attribut lié aux publics comme spécifiquement conçu pour innover, le designer-chercheur souligne que l'idée d'avoir au moins un public particulier s'est rapidement alignée avec un nouveau pilier de design : le pilier de distinction. Plus simplement : si, en s'adressant à un public particulier, on doit présenter une facette du produit qui lui permet d'exprimer ses valeurs, alors on sous-entend que cette facette doit être unique, nouvelle ou meilleure que ce à quoi ledit public a déjà été exposé<sup>167</sup>. Ainsi, un des piliers du design du jeu vise la distinction du produit par rapport aux autres produits similaires. Il doit donc apporter des idées, sinon un contexte innovant.

D'un autre côté, la conscience du public universel a aussi été importante pour la création de la structure du jeu. Souvent, les designers de jeux sont tentés de tout remettre en cause et de présenter une nouvelle manière de gérer chacune des interactions dans le jeu. Comme le proposait le *Bloomberg Business Week* en 2005 (cité par Norman et Verganti, 2012), l'innovation radicale n'est pas souvent rencontrée par un succès commercial. Le concept de public universel ramène donc le designer vers un autre pilier de design : un pilier d'assimilation. Ce dernier ramène les considérations du designer vers ce qui devrait rester familier, reconnaissable dans le produit. Un équilibre entre le pilier d'assimilation et le pilier de distinction permet de répondre à chacun des publics du produit, convaincant le public universel que la solution est éprouvée et persuadant le public particulier que le produit correspond mieux que jamais à ses valeurs.

Il est d'ailleurs notable que l'identité du public soit toujours mentionnée en fonction de son impact sur un autre attribut du jeu. En effet, à une exception près, chaque section du journal réflexif codée en lien avec l'identité du public a aussi été codée en cooccurrence avec un autre concept. En fait, à en juger par ses billets de journal réflexif, le designer-chercheur n'a pas donné beaucoup d'intérêt à l'identification d'un public cible (dans le sens conventionnel du terme). On peut déduire les appartenances au public cible à partir des entrées de journal, mais il semble

---

<sup>167</sup> Notons que le jeu, comme nous l'avons mentionné plus haut (voir section sur le discours du design persuasif dans le discours général du design, commençant à la page 99), n'a pas à être unique ou nouveau pour être un jeu ni pour avoir du succès. Le projet, donc la conception d'un jeu visant un épanouissement humain d'une manière inespérée, doit quant à lui se distinguer du reste.

qu'un instrument de design visant à identifier directement les facettes identifiées plus haut (voir page 151) aurait pu être bénéfique. Ainsi, nous réutilisons, ci-dessous, les aspects du public identifié plus haut pour donner une meilleure idée du public cible visé par *Doctrina Fabula*.

- Objet d'interaction : le jeu vise principalement l'interaction des protagonistes avec le monde. Il retire les interactions entre les joueurs de la structure de progression : « On n'obtient jamais de points d'apprentissage pour une action opposée ou une course contre un autre marmot<sup>168</sup>. » (*Doctrina Fabula*, livre de règle, p. 22). Les seules interactions entre les protagonistes formellement discutées dans le livre de règles sont celles de coopération (dans les règles avancées), qui ont pour objectif d'augmenter les chances de réussite des actions de l'équipe de protagonistes, habituellement dans le but de surmonter un problème de la diégèse ou de résoudre un conflit.

<u>Athlétisme</u>	<u>Connaissance</u>
Tout ce qui requiert de la force, de l'agilité ou de la résilience physique.  Courir, grimper, nager, sauter, résister à un poison, frapper, arracher, etc.	Tout ce qui a trait à la réflexion et à l'application d'un savoir.  Identifier, comprendre, faire fonctionner, déverrouiller, activer, etc.
<u>Furtivité</u>	<u>Relations sociales</u>
Tout ce qui permet de passer inaperçu ou d'apercevoir.  Marcher silencieusement, se cacher, ramasser, remarquer, percevoir, etc.	Tout ce qui a trait aux autres personnages.  Intimider, persuader, distraire, charmer, etc.

Figure 1: Domaines de compétence, page 7 du manuel de règle de *Doctrina Fabula* (page i-10 de cette thèse)

- Type d'activité : fidèle à l'essence des jeux de rôle, *Doctrina Fabula* offre un système souple de compétences permettant un éventail indéterminé d'actions, mais dont certaines

<sup>168</sup> Le terme « marmots » est utilisé dans le jeu pour identifier les personnages interprétés par les joueurs, donc les protagonistes de l'histoire racontée en jeu.



sont soulignées à même le manuel de règle. En effet, la section expliquant les domaines de compétences suggère quelques exemples d'actions pour chacun de ces domaines (voir la Figure 1, en page 162, pour une liste de ces activités). Le système de création de protagonistes entraînant souvent une spécialisation (l'espèce de personnage choisie donnera un avantage significatif dans l'un des domaines de compétences), il encourage également un type de comportement, c'est-à-dire un type de résolution de conflit. Par exemple, si l'on crée un protagoniste d'espèce 'chat', on aura un avantage sur l'utilisation de la compétence 'relations sociales' ; le joueur est ainsi encouragé à intervenir lorsque les relations sociales semblent être la meilleure solution et/ou à tenter de résoudre les conflits et autres problèmes à travers l'utilisation de relations sociales — c'est-à-dire en intimidant, persuadant, distrayant ou charmant des personnages de l'histoire pour arriver à ses fins. Les autres types d'interactions promus par les règles sont l'échec (en lien avec la progression) et la collaboration entre les protagonistes.

- Contexte d'utilisation et implication : comme pour les jeux de rôle de manière générale, *Doctrina Fabula* est réfléchi pour être utilisé en groupe lors d'une série de périodes dédiées à l'activité. En effet, les jeux de rôle demandent une concentration et un effort d'imagination plus grand que dans d'autres activités, sa pratique est donc habituellement conduite dans un lieu et un moment dédiés au jeu. De plus, la progression de l'histoire se fait souvent sur plusieurs séances de jeu, demandant aux joueurs une rétention d'information et une assiduité répétée. Ceci dit, le système est aussi particulièrement simple, avec une prise en main facile et rapide permettant à des joueurs ayant peu d'expérience de s'intégrer au jeu avec un minimum d'efforts.

La majorité de ces facettes nous donne un portrait assez classique du rôliste : une personne particulièrement avide du jeu qui prend son passe-temps suffisamment au sérieux pour lui consacrer des périodes de temps, capable de gérer un système relativement complexe de possibilités et de reconnaître les stratégies optimales pour contribuer à l'histoire et s'approprier l'action, en réponse à des problèmes présentés dans la diégèse. Cette définition fait d'ailleurs écho à une remarque du designer-chercheur dans le journal réflexif : « Ceci impose une considération particulière pour l'esthétique recherchée par un éventail de joueurs

particulièrement larges [*sic*] » (Extrait du journal réflexif). On établit ici l'importance donnée au public universel et, conséquemment, au pilier d'assimilation.

Certains aspects du public ciblé renvoient évidemment aux publics particuliers déjà identifiés plus haut : celui qui est inexpérimenté avec les jeux de rôle (à travers la prise en main facile et rapide) et celui dont les valeurs rejoignent la coopération et l'effort concerté contre l'adversité (à travers les règles de coopération).

Nous n'explorerons pas, dans cette recherche, la correspondance entre le public imaginé par le designer (composé des publics particuliers mentionnés ci-haut), puisque la réalité de l'expérimentation amène un certain élargissement de l'acceptabilité du produit. Le public novice investira probablement plus de temps et donnera plus d'intérêt au jeu, étant donnée son importance pour l'expérience. De manière similaire, la correspondance entre les valeurs du public et celles du jeu est triviale puisque les participants n'ont pas connaissance du jeu avant de proposer leur candidature. En effet, les impératifs de la recherche ont imposé une certaine forme de retenue quant à la divulgation des valeurs soutenues : il n'en est pas fait mention dans l'annonce de recrutement ni dans le manuel de règles. Il est donc difficile de savoir si celles-ci peuvent correspondre à un public existant.

## **6.5 - Pathos durant les tests utilisateur**

Il est particulièrement difficile de séparer de manière intelligible les réflexions de cette section puisque les concepts liés au pathos sont particulièrement inter-reliés.

Nous éviterons dans un premier temps certains sujets liés au jugement, puisque les participants ne se contentaient pas de simplement juger le jeu, mais justifiaient leur jugement à l'aide d'arguments rejoignant des concepts comme l'incompatibilité et la dissociation des notions (voir, respectivement, les chapitres portant sur la signification des arguments et des attributs commençant à la page 196, et sur la structure des arguments et attributs en page 229).

De plus, certains concepts n'ont pas pu être explorés étant donné le contexte de la recherche. En effet, l'idée d'offrir ou de refuser la communauté des esprits n'a pas pu être explorée, puisque les participants ne pouvaient pas refuser ladite communauté des esprits à moins de quitter le test utilisateur. Comme ceux qui ont quitté la recherche n'ont pas évoqué les raisons de ce choix, nous ne pouvons pas spéculer qu'il s'agissait d'un désintérêt pour le produit.

Pour en revenir à ce qui sera, au final, discuté dans cette section, nous allons débiter par une exploration du processus de délibération intime tel qu'il a été discuté par les participants, puis nous aborderons les sujets du jugement et des publics particuliers et universel.

### 6.5.1 - Délibération intime durant les tests utilisateur

Deux raisons d'utiliser la délibération intime sont apparues durant la phase III de la recherche : l'utilisation des règles et l'interprétation des personnages. Comme notre approche persuasive au design s'intéresse particulièrement à ce processus, nous avons tenté de récupérer le plus de données possibles pour en offrir une vision claire.

Nous avons remarqué que le processus de délibération intime apparaît à tous les moments du jeu, de la prise de connaissance des règles jusqu'à la prise de décision. Comme nous l'avons suggéré plus haut, cette délibération semble bel et bien correspondre au raisonnement pratique de la philosophie de l'action puisqu'elle emploie comme prémisses des *a priori* de tout genre, allant de la culture et des conventions rôlistes aux règles proposées par le jeu. Nous avons sélectionné certains exemples pour illustrer le processus, soit à travers les types de prémisses utilisées soit dans les moments d'utilisation de la délibération intime.

D'abord, l'éventail indéterminé d'actions offert par le jeu de rôle et sa nature imaginaire conduisent les rôlistes à devoir toujours réagir à la situation présentée par le maître de jeu. Des participants ont évoqué des méthodes de prise de décision lors de leur rencontre avec les brigands. En effet, dans l'aventure, les personnages risquaient fort de rencontrer une bande de brigands dans la forêt.

Certains participants ont expliqué, après avoir fait agir leur personnage de manière très audacieuse<sup>169</sup> à l'intérieur de la diégèse, qu'ils n'auraient pas été surpris que la situation tourne au vinaigre, mais qu'ils percevaient un sentiment de nécessité dans leur proposition d'interaction. C'est ce qui ressort de cette citation du participant 42 : « Le personnage... moi, je n'aurais jamais fait ça dans la vie aller voir les brigands, mais là je me suis dit 'Pffffff, allons-y, on verra'. Je ne vais pas faire semblant que c'est pas là, lui il est comme ça. » Notons que ce même participant avait évoqué sa familiarité avec le style d'arbitrage du maître de jeu pour sa

---

<sup>169</sup> Principalement en tentant de les escroquer ou de les vaincre au combat. Rappelons que les joueurs interprétaient des personnages qui étaient de jeunes animaux ou des enfants.

réaction hardie (tenter de duper les brigands) : « Mais, je te connais un peu [nom du maitre de jeu], je me suis dit : ‘il va peut-être embarquer là-dedans’. Et si je ne l’avais pas connu, mais je me serais attendu à ‘ben il te pogne, il tranche la tête’ ».

On perçoit donc ici les prémisses suivantes :

- La mise en présence (que nous explorerons plus loin dans la section sur les structures d’attributs, voir page 241) des brigands amène à interagir avec eux ;
- La manière d’interagir est liée à un désir d’interprétation du personnage (« lui il est comme ça »). Nous étiquetons ici cette prémisse comme un désir puisque rien dans le système de *Doctrina Fabula* ne soutient cette valeur en particulier. On parle probablement d’une habitude (au sens que lui donne Mele (2006), comme nous en avons discuté dans la section sur la cause et le motif de la philosophie de l’action commençant à la page 23) développée dans la pratique d’autres jeux de rôle, liée à l’expérience et à la stabilité. Notons également que, lors de notre question portant sur les objectifs et stratégies qui guident la manière de jouer, ce désir est cité par différents participants comme leur principal objectif.
- Les croiances face à l’arbitrage du maitre de jeu rendent légitimes des actions hardies.

D’autres joueurs se sont plutôt fiés au système pour déterminer leur réaction, menant justement à une conclusion différente, comme en témoigne cette citation de la participante 41 : « tu nous mets les brigands, et ben on va les battre, c’est normal ! Et là, du coup, vu que le *skill* de combat n’était pas écrit même sur la feuille de personnage, ça oblige même à trouver d’autres solutions. » Donc, l’absence (l’inverse de la présence) est aussi utilisée comme une prémisse pour, cette fois-ci, éviter un type de décision.

La sélection de certaines actions, et même la décision d’inaction, est également motivée par les chances de succès liées à l’expertise du personnage. En effet, certains participants ont déclaré avoir choisi ou non d’intervenir parce que leur personnage était bien ou peu adapté à la situation proposée, comme le suggère la citation suivante :

« Moi j’avais tendance à vouloir créer un rôle particulier pour pouvoir... dans une fable surtout, lorsque c’est une construction narrative assez circonscrite... de créer un rôle particulier qui parfois prenait une place, et laisser la place à tous les autres, pour les autres... l’éventail des habiletés que tous les autres pouvaient laisser faire. Donc tant que ce n’était pas dans mon champ d’expertise, je vais juste pas m’impliquer du tout pour

laisser les autres jouer leur truc et vice versa. J'avais tendance à comprendre que les autres pouvaient faire appel à mes habiletés. En moi me créant une place, j'avais tendance à vouloir laisser les autres se créer une place complémentaire pour que tout le monde fasse... une forme de tout dans une fable, justement, où on raconte ensemble une histoire. Il n'y a pas tant d'objectifs à accomplir systématiquement que narrativement. Dans la pluralité des approches, que tout le monde pouvait apporter avec leurs habiletés respectives, le *roleplay* respectif, on pouvait créer quelque chose. » (Participant 54)

Ainsi, sans avoir besoin de consulter les autres autour de la table, chaque participant s'était choisi un rôle correspondant aux habiletés du personnage, et décidait d'intervenir lorsque la situation rendait cette spécialité pertinente. D'ailleurs, la culture rôliste suggère qu'un des rôles du maître de jeu est justement de s'assurer de la distribution égale du temps de jeu, comme en témoigne cette citation du participant 30<sup>170</sup> : « moi c'est toujours la même chose, d'essayer... ce n'est pas spécifique à ce jeu-là... d'essayer que tout le monde ait le même temps de parole, qu'on ait du *fun* et qu'ils arrivent à proposer des histoires intéressantes. ». Le designer-chercheur avait d'ailleurs intégré au livre de règles un conseil à ce sujet. En effet, à même la définition du rôle du maître de jeu, les participants pouvaient lire : « S'assurer que tous les joueurs à la table ont un temps de parole et des occasions semblables d'agir. » (*Doctrina Fabula*, livre de règles, page 5).

Ainsi les présomptions (dont nous discuterons plus tard, voir page 188), qui apparaissent autant comme une compréhension des chances de succès que des conventions de la communauté rôliste, tiennent ici le rôle de croyances ou connaissances utilisées comme prémisses dans la délibération intime.

Finalement, il est important de noter que la délibération intime n'apparaît pas seulement lorsque le participant est en jeu. Au contraire, elle peut survenir dès que le participant est face au jeu. Par exemple, pour un joueur ayant pris le temps de lire et de réfléchir au système de règles avant la première partie, les mécaniques visant à encourager l'échec proposaient une situation inhabituelle à explorer. En effet, le participant 43 avoue avoir volontairement évité de tenter de briser le système de progression pour maintenir l'ambiance positive du jeu :

« Je me suis retenu, je dirais que quand j'ai lu les règles sur la prudence, quand j'ai lu les règles sur comment t'avais les points en échouant, tout de suite il y a eu une partie de moi qui s'est dit « Y a-t'il moyen de trouver une crosse pour générer de l'expérience qui sera

---

<sup>170</sup> Maître de jeu de l'équipe 3.

gratuite, pas pour la mettre en place, juste pour montrer que je l'ai trouvé. » J'ai commencé à *checker* et de me dire « utilise la motivation pour prendre le dé poche, et là avec la prudence tu trouves le moyen de prendre les actions et même si c'est les bonnes actions, tu trouves le moyen de ne pas la faire, tous les moyens pour téter des leçons, ou de trouver des leçons qui sont hyper vagues pour pouvoir les appliquer à tous, ou au mauvais moment... ». Finalement, comment faire pour se mettre dans le trouble et gagner de l'expérience, mais réussir à survivre? Parce que si ton personnage meurt, tu *reset* un peu quand même, donc je ne voulais pas vraiment mourir, mais de trouver des moyens de téter des leçons, c'était mécaniquement efficace, en même temps que le quelque chose en dedans de moi qui me dit : « non, je ne m'abaisserai pas à ce niveau-là », mais je vais suivre l'idée que j'avais qui était... le but de la *game* c'était d'aller en avant et tout ça... je ne voulais pas être la personne qui essaie d'exploiter tous les détails d'un jeu qui ressemble un peu à *FATE*, ou le but ce n'est pas d'utiliser les détails techniques. [...] J'avais le feeling que le but c'était que les règlements soient le moins présents, dans les jambes, possible. Il faut qu'elles soient là juste pour le plaisir et le bon déroulement de la séance. Je me suis dit « je ne vais pas commencer à gratter les niaiseries », même si je voyais qu'il y avait un certain encouragement... il y avait moyen de crever... au pire elle meurt et ça me donne de l'xp... je ne veux pas non plus chier son test, se mettre à chuchoter entre nous autres et se dire « au pire tue-moi et on va avoir de l'xp », mais, je voyais qu'il y avait moyen d'aller téter ça, je voulais que les aspects mécaniques qui... j'ai assumé que le jeu était fait pour du jeu léger et que les règlements n'avaient pas été réfléchis pour... mais finalement ils avaient été réfléchis pour ça. Juste le design bon enfant avec le thème des fables, il y avait une espèce d'innocence et je me sentais mal de poignarder une *game* innocente comme ça avec un comportement aussi vil, non je vais respecter le jeu... c'est des enfants. » (Participant 43)

Cette délibération implique plusieurs niveaux de réflexion et aboutit à une rationalisation qui semble être l'inverse de la raison. Le participant dit avoir été automatiquement intrigué par le système et avoir voulu tester ses failles, mais à force de raisonnement, est arrivé à la conclusion que son comportement potentiel pourrait avoir des conséquences néfastes sur la séance de jeu, l'expérience du designer-chercheur et, même, sur l'essence de l'univers proposé. Notons que le participant 43 est le seul s'étant identifié à une pratique d'optimisation, particulièrement bien soutenue par les jeux de rôle utilisant le moteur *d20* (2000). En effet, ces jeux proposent une grande quantité d'options qui alimentent des discussions, souvent sur des blogues et forums au sein de la pratique, sur l'optimisation. Ainsi, ce comportement visant à trouver des utilisations potentiellement imprévues du système qui avantagent le joueur est propre à la pratique de la communauté de jeu de *d20*. L'identification d'une recette optimisant la progression contribuerait probablement à la reconnaissance d'un joueur au sein de ladite communauté. Encore ici, l'habitude et la stabilité, créées par l'expérience et la pratique, prennent une place centrale dans le processus de prise de décision. Le désir d'expression de ses

valeurs, ici sous la forme d'une mise en application de la pratique, tient donc également un rôle important dans la délibération intime.

En plus de pouvoir retracer des exemples d'utilisation de chacun des types de prémisse proposés par la philosophie de l'action (croyances, connaissances, désirs), nous pouvons d'ores et déjà détecter des réponses à la structure et à la signification des attributs — par exemple, que la mise en présence d'attributs et le soutien des désirs ont un certain impact sur le raisonnement.

### **6.5.2 - Jugement et publics durant les tests utilisateur**

Si certaines citations autoréflexives en lien avec la stabilité et ce qu'on a surnommé l'éthos du public (voir page 134) ont déjà été soulignées, quelques participants invoquaient aussi leurs goûts, intérêts, valeurs ou, de manière plus générale, leurs passions pour discuter de la valeur d'une solution de design. Par exemple, dans la citation ci-dessous, le participant 12 souligne son intérêt pour l'utilisation de certaines règles qui évoquaient l'improvisation, un type de jeu auquel il a dit, en début de groupe de discussion, s'adonner régulièrement:

« Moi, inventer des leçons j'aimais ça. Le fait que t'as quand même un certain nombre de leçons à découvrir et que t'improvises un peu sur le moment quelque chose que tu ne veux pas non plus que ce soit, c'est sûr que... quelque chose qui soit élégant. Utile dans le jeu. C'est comme une mécanique que t'inventes, je trouvais que c'est intéressant à ce niveau-là. Motivant. » (Participant 12)

D'autres solutions ont aussi été jugées moins intéressantes. Le choix de l'univers, qui a déjà été évoqué dans le chapitre précédent, a été plus ou moins bien accueilli, selon les préférences particulières du groupe :

« Parce que je savais que ce n'était probablement pas une campagne qu'on ferait à long terme, c'est un *setting* qui peut être un peu moins, du moins de mon point de vue, un peu moins notre style, un peu moins intéressant pour nous autres [...] » (Participant 20)

Les participants évoquant l'intérêt ou le désintérêt d'un aspect le faisaient avec humilité, réalisant probablement que le jeu n'avait pas été réfléchi en fonction de leur propre appréciation, ou simplement par biais de désirabilité sociale (King et Bruner, 2000). Ce dernier était d'ailleurs sûrement amplifié par le fait que le designer-chercheur était connu de la plupart des participants, ou du moins parce qu'ils savaient que ledit designer-chercheur avait écrit le jeu. Qui plus est, aucun de ces commentaires n'a eu de suivi : personne dans le groupe de discussion n'a émis de commentaires pour donner son accord ou son désaccord avec les jugements liés aux intérêts plus

personnels. Par exemple, la dernière question de notre groupe de discussion portait sur l'intérêt de chacun des participants à rejouer à *Doctrina Fabula*. Évidemment, les réponses à cette question se sont principalement faites en fonction des intérêts personnels des participants ; chacun invoquait des raisons différentes, intimement liées à leur expérience d'utilisateur et à leur pratique habituelle. Prenons par exemple les réponses de l'équipe 1 (retranscrites par ordre chronologique et non par ordre de numéro de participant) :

- « Moi je dirais non, comme ça, mais le système avec les bonus et tout, comme les leçons, et le fait que l'échec ne soit pas dramatique, éventuellement dramatique, mais au sein de la séance, on s'entend, mais pas au sein de la narration. Ça oui. Mais, dans mes goûts plus personnels, je préfère plus le *fantasy*, *sci-fi* donc. » (Participant 12)
- « Moi je ne sais pas en fait. Je pense que je trouve ça intéressant de participer à la recherche, de participer à la réflexion. Je trouve ça chouette qu'on en parle. C'est comme... ça nous fait tous... je pense que je trouverais ça intéressant de voir... OK qu'est-ce qu'on a aimé qu'est-ce qu'on n'a pas aimé et ce serait quoi notre version 'juillet'<sup>171</sup>. » (Participante 11)
- « Ben moi j'ai eu du plaisir à jouer, j'ai trouvé que c'était super le fun j'ai aimé la dynamique, le contexte du fantastique et j'avais plein de liberté... j'ai beaucoup, beaucoup aimé improviser là-dedans et avec les deux joueurs qui étaient le... j'ai eu beaucoup de plaisir. Par contre, et là je me redis un petit peu, je me sentais constamment en train de me battre contre le système, donc si j'y jouais je ne pense pas que, je pense que je simplifierai beaucoup les règles. » (Participant 10)

Tandis que le participant 12 exprime un désintérêt pour le jeu à cause de son univers, les participants 10 et 11 émettent tous les deux des réserves et suggèrent une nouvelle itération du jeu. Toutefois, 10 et 11 invoquent des raisons différentes de vouloir réessayer cette nouvelle itération, en l'occurrence pour réduire une difficulté à faire rouler le jeu (participant 10) ou pour discuter activement du système (participante 11).

La notion d'exigence de la qualité a déjà été abordée dans le chapitre sur l'éthos, en discutant de l'autorité du designer (voir page 132). Rapidement, il nous est apparu que lorsque

---

<sup>171</sup> Les tests utilisateur de l'équipe 1 ont eu lieu au mois de juin.



l'autorité du designer est remise en question — ici les participants rejetaient la cohérence entre la proposition du jeu (encourager l'échec) et leurs attentes face à un jeu de rôle (encourager le succès) — les solutions proposées (par exemple, ici, la progression à travers les échecs) sont également rejetées. L'exigence d'un argumentaire tenant du bien a aussi été évoquée, mais il semble qu'elle soit davantage liée à l'essence de l'univers proposé qu'à une volonté d'avoir un produit en accord avec une conception personnelle du bien :

« J'ai relu le scénario juste avant de venir, et j'étais presque fâché à la fin parce que, ce que je comprends c'est que c'est un jeu avec des morales, c'est basé sur cette idée qu'on apprend des leçons, c'est des espèces de maximes qu'on se répète. Donc l'idée, c'est qu'il y a une morale, une expérience, tu dois tirer une morale. Et le scénario incite les joueurs à être immoraux avec Madame Godelda. Puisque clairement cette idée de... pour récupérer l'assiette, il n'y a pas d'autre alternative qui est proposée dans le texte que d'aller la voler et il faut la voler pour la battre du coup. » (Participant 30)

Le jugement nous amène aussi dans une discussion sur le public universel et le public particulier. En effet, les différentes zones d'intérêt dénotent une certaine subdivision du public rôliste. Parmi ces divisions, nous trouvons :

- Public expérimenté et public novice ;
- Public orienté vers l'utilisation du personnage et public orienté vers l'interprétation du personnage ;
- Public intrigué par les fables et contes de fées et public ayant soif d'héroïsme ;

D'autres caractéristiques semblaient faire l'unanimité : les rôlistes participant valorisaient la créativité, la réflexion et l'improvisation. Par déduction, nous considérerons que celles-ci sont rattachées au public universel.

Dans les sous-sections suivantes, nous expliquerons plus en détail les types de comportements et d'affirmations ayant permis d'établir les différents publics particuliers.

#### **6.5.2.1 - Publics particuliers durant les tests utilisateur : expérimenté et novice**

Les participants du public expérimenté créaient des liens au sein de l'expérience avec d'autres jeux de rôle, comprenant souvent les règles à travers leur familiarité. Ceci n'a pas été directement abordé lors des groupes de discussion, mais nous avons pu l'observer à quelques reprises durant le jeu. Entre autres :

- Les points de prudence ont été compris comme des points de vie, car le personnage de *Doctrina Fabula* meurt s'il descend en dessous de 0 point de prudence, une conséquence qui apparaît habituellement lorsque le personnage atteint 0 point de vie dans plusieurs jeux de rôle, dont *Dungeons & Dragons* (1974).
- Les points d'apprentissage, qui permettent d'apprendre de nouvelles leçons, ont été associés aux points d'expérience de plusieurs autres jeux qui offrent aussi une progression et/ou l'achat de nouveaux talents. La plupart des participants faisaient d'ailleurs référence aux points d'apprentissage en utilisant les termes « points d'xp », une abréviation de 'points d'expérience' originaire de *Dungeons & Dragons* (1974).
- Les leçons ont été perçues et parfois expliquées à d'autres joueurs comme étant semblables aux aspects de *FATE* (2013 [2003]) étant donné que, dans les deux cas, il est nécessaire de les invoquer en expliquant leur pertinence pour obtenir un bonus de +2.

Quelques fois, même, les règles de *Doctrina Fabula* ont été modifiées de manière inconsciente par le maître de jeu qui y incorporait des concepts issus d'autres. Par exemple :

- On détermine le succès du crochetage d'une serrure (déverrouiller sans la clé) avec un test de Connaissances dans *Doctrina Fabula*. Le domaine des Connaissances permet d'utiliser les machines et les objets trouvés dans les aventures. Toutefois, l'action de crocheter des serrures est habituellement associée à l'archétype du roublard (ou du voleur) dans les jeux de rôle, parce qu'il s'agit d'une action particulièrement utile durant une infiltration. Comme d'autres actions associées au roublard (se cacher, marcher silencieusement) font partie du domaine de la Furtivité, certains maîtres de jeu demandaient un test de Furtivité pour crocheter des serrures ;
- Dans différents jeux, dont la 5<sup>e</sup> édition de *Dungeons & Dragons* (2014), lorsqu'un joueur lance un dé et obtient un résultat de '1', il échoue automatiquement à son test<sup>172</sup>. Ceci est justifié par le fait que même les gens les plus compétents ont une chance, même minime, d'échouer lors d'une action difficile, par malchance ou excès de confiance en soi. Ces jeux utilisent habituellement des dés à plusieurs faces (un dé à vingt faces dans le

---

<sup>172</sup> Cette règle ne s'applique formellement que lors des combats, mais plusieurs rôlistes l'utilisent pour n'importe quel lancer de dé pour déterminer un succès.

cas de D&D) ou directement plusieurs dés, ce qui réduit l'impact d'une telle pratique (le joueur n'a que 5 % de chances d'obtenir un '1' sur un dé à 20 faces, et les jeux utilisant plusieurs dés n'imposent une réduction du degré de succès que sur l'obtention d'un seul '1' pour l'ensemble des dés). *Doctrina Fabula* utilise beaucoup de dés à peu de faces (souvent un dé à 4 faces) et n'impose pas d'échec automatique sur l'obtention d'un '1', puisque ce chiffre a une probabilité d'apparition de 25%. Certains maîtres de jeux déclaraient tout de même un échec automatique sur un roulé de 1.

Le public novice était quant à lui subjugué par la quantité de règles et de pages dans le livre de règles. N'ayant pas la capacité de reconnaître une règle et son utilité en l'associant à un autre jeu, la quantité d'informations à absorber était significative. La participante 62 a d'ailleurs affirmé :

« Je vais rebondir sur ton commentaire en disant que dans les règles, c'est dur de s'y retrouver. Il y a beaucoup de matériel. Moi, je me dis, je suis quelqu'un qui joue souvent des jeux de société et j'ai trouvé ça lourd, j'ai trouvé ça dur de me retrouver. Comme je disais, il n'y a pas d'index... ça fait que, rapidement, les points de motivation... donc oui, ça fait tellement de choses à penser qu'en plus... « c'était quoi déjà ? » On jouait une fois par deux semaines alors là, se rappeler c'était quoi, *rechecker* dans le fait l'action, des fois je pense que c'est plus facile de juste faire comme... utiliser les autres qui sont comme plus familières, plus faciles à utiliser. »

Évidemment, ces participants n'ont pas fait de fausses lectures par rapport à leurs expériences de jeux de rôle passées, mais ils avaient tendance à utiliser les mêmes règles plus souvent.

Ce continuum de public particulier remet d'ailleurs en cause la présomption du designer-chercheur que le public universel correspond au public expérimenté (voir page 159), puisque ce public expérimenté apportait une pratique unique à son expertise, et qu'il aurait eu besoin d'un soutien particulier pour dissocier certaines règles de leurs 'équivalents' perçus dans d'autres jeux de rôle.

#### **6.5.2.2 - Publics particuliers durant les tests utilisateur : utilisation ou interprétation du personnage**

Bien qu'aucun participant n'ait émis de commentaire sur la nuance entre l'utilisation et l'interprétation du personnage, il est devenu apparent que la relation joueur-personnage avait

besoin de nuances. En effet, les participants de chacun de ces publics ne portaient pas la même attention aux mêmes éléments.

Certains participants plaçaient une grande importance sur l'interprétation du personnage en tant que représentation d'un être vivant pourvu d'une psychologie personnelle, comme en témoigne la citation suivante de la participante 53 :

« Moi j'essayais de créer une psychologie au personnage. Bon, là c'était très court donc ça a été un peu plus difficile, mais en général, quand je joue un jeu de rôle, j'essaie de développer en profondeur le personnage et lui créer une âme, si on veut. C'est pas mal ça mon objectif, plus qu'essayer de gagner ou essayer d'avoir de l'xp [...] Moi je trouve qu'une psychologie... tu peux toujours aller dans le plus en plus complexe... »

Plusieurs interventions de la participante 53 étaient d'ailleurs de nature interprétative, ne visant pas un impact sur la progression de l'aventure et n'étant pas associées à un roulement de dé. La participante 53 avait fait part de ses antécédents en théâtre et en improvisation. La participante 11, au comportement semblable à celui de la participante 53, disait également avoir fait du théâtre et de l'improvisation. Il s'agissait aussi le comportement du participant 73 (il n'a cependant pas déclaré un quelconque lien avec le théâtre ou l'improvisation), qui tentait volontairement de saboter l'avancement de l'aventure pour faire de son personnage un antagoniste. Ce participant était tout de même beaucoup plus attaché à la progression de l'histoire proposée par l'aventure.

À l'inverse, plusieurs autres participants utilisaient le personnage comme un agent, se l'appropriant suffisamment pour s'y attacher et éviter de le faire mourir, mais concentrant aussi ses actions sur ce que ledit personnage devait être capable de faire. Dans le cas de ce deuxième public particulier, l'objectif de réussite des défis et de l'aventure est au centre des préoccupations.

Ainsi, bien que la notion de personnage soit importante pour tous les participants, il semble que ces publics particuliers requièrent soit un personnage ancré dans une réalité (ou une fiction logique en elle-même) dont ils pourront s'inspirer, soit l'obtention d'habiletés et options d'action à leur disposition leur permettant de surmonter les situations proposées durant l'aventure.

De manière intrigante, le participant 42 s'est retrouvé au croisement de ces deux philosophies. Celui-ci semblait motivé à la fois par l'utilisation et par l'interprétation de son personnage, pour créer une histoire mémorable en interagissant de manière tantôt efficace, tantôt inattendue avec les éléments de l'aventure. Ainsi, les actions du participant vacillaient entre un effort pour faire progresser l'aventure et un certain détachement face au succès des actions lorsqu'il prenait des risques démesurés dans le seul but d'interpréter son personnage. Cette attitude semble avoir été soutenue par le système de règles, duquel la participante 53 a déclaré qu'il encourageait le joueur à 'oser'. Ce lien est apparu lors d'une discussion portant sur la manière optimale de faire progresser son personnage : « À mon avis c'est : oser. C'est oser, d'essayer de gagner ou de perdre, et plus tu essaies de choses plus tu gagnes d'expérience ou plus tu réussies cette chose ! Ça fait que *muncher*<sup>173</sup> c'est de faire le plus de choses possibles. »

#### **6.5.2.3 - Publics particuliers durant les tests utilisateur : fables ou héroïsme**

Lors du groupe de discussion, à la question qui tentait d'établir si les participants pourraient rejouer à *Doctrina Fabula*, certains ont évoqué un désintérêt pour l'univers choisi. Du même coup, ces participants ont affirmé être davantage attirés par des jeux mettant en exergue des enjeux plus importants, une tension narrative plus grande et, par conséquent, donnant une occasion d'être le héros ou l'héroïne de l'histoire.

D'autres participants étaient en revanche assez intrigués par la possibilité d'explorer des enjeux plus moraux de moins grande envergure. Ceux-ci évoquaient également l'attrait de la différence, dans le plaisir d'être confronté à des situations inhabituelles pour le monde du jeu de rôle.

De tous les publics particuliers, ces publics semblent irréconciliables étant donné que l'univers favorisé par l'un ne correspond pas à l'univers favorisé par l'autre. Évidemment, l'utilisation de contes plus sombres inspirés des œuvres des frères Grimm ou de celles d'Andersen pourrait proposer un entre-deux acceptable.

---

<sup>173</sup> Terme dérivé du sobriquet '*Munchkin*' (origine inconnue, mais n'ayant aucun lien visible avec les paisibles créatures de l'œuvre *Le Magicien D'Oz*) qualifiant un joueur qui tente d'optimiser le système pour être plus puissant que les autres joueurs et/ou qu'il devrait l'être pour maintenir l'équilibre du système.

Il existe autrement plusieurs jeux de rôle, parfois surnommés ‘jeux de rôle universels’ ou ‘agnostiques d’univers’ (une traduction libre de *setting agnostic*, en anglais). On pense par exemple au très populaire GURPS (1986), qui propose un système de règles auquel les joueurs peuvent imposer l’univers de leur choix, réconciliant ainsi tous les publics possibles — hormis ceux qui aiment se laisser guider par les propositions du jeu. Évidemment, l’univers est l’un des aspects du jeu de rôle qui peut contribuer à la gestion des attentes des joueurs. L’approche agnostique retire alors un élément du contrôle du designer.

#### **6.5.2.4 - Publics durant les tests utilisateur : Conclusion**

Les publics particuliers, comme le suggère DiSalvo (2009), sont tous construits autour de la proposition offerte par le jeu.

- Les publics expérimentés et novices sont formés en fonction de leur niveau de familiarité avec les règles d’autres jeux de rôle. Ainsi, cette nouvelle proposition de jeu entraîne un besoin de repositionnement du répertoire de règles de jeu. Ces publics requièrent tous les deux des aides de jeu, même si ces dernières sont complètement différentes ;
- Les publics orientés vers l’utilisation ou l’interprétation du personnage se créent autour de la disponibilité du personnage et d’une exploration différente de ce dernier : soit de manière à en faire un véhicule ou un compagnon efficace pour réussir l’aventure, soit pour en faire une exploration psychologique ;
- Les publics attirés par les fables et ceux qui ont une soif d’héroïsme se construisent autour de la proposition de l’univers de fable, interprété comme enfantin par les maîtres de jeu et qui permet ou non de s’engager dans une histoire aux enjeux suffisamment graves ou suffisamment inhabituels pour être satisfaisants.
- Finalement, le public universel identifié est fervent de créativité, de réflexion et d’improvisation, trois outils fondamentaux encouragés par tous les jeux de rôle.

Ainsi, même si on reprochait au designer-chercheur d’avoir laissé pour compte la définition de son public (voir la section sur le pathos dans *Doctrina Fabula*, débutant en page 159), il apparaît bel et bien que ce public se forme autour de l’objet, renforçant l’idée d’autopoïèse existant en marge du processus de design, comme l’a suggéré Jonas (voir page 41 pour plus de détails).

Dans la section sur le pathos de *Doctrina Fabula* (voir page 159), le designer-chercheur disait néanmoins avoir mis en scène ses propres valeurs en réutilisant un système de mécaniques favorisant la coopération. Cet aspect a d'ailleurs été reconnu par certains participants, comme en témoigne cette citation du participant 52 : « Oui, c'est un jeu de rôle où tu ne veux pas jouer un personnage, tu joues un groupe. C'est vraiment ce que je vois dans ce *roleplay*-là. C'est vraiment un jeu de groupe, t'es quand même assez spécialisé, tu ne peux pas être un peu de tout. »

Ceci amène peut-être une nouvelle perspective sur l'imagination du public cible. En effet, si le designer est censé s'imaginer le public cible, mais que celui-ci se crée réellement en réaction au produit (que ses attributs soient conçus à dessein ou non), ledit designer ne s' imagine alors pas un public à créer ou un public déjà connu, mais plutôt une manière dont un public sera affecté par l'introduction du produit. Cette réflexion préalable permet ensuite de prédire les caractéristiques, les besoins et les passions de ce public, dans le contexte de ce qui l'affecte.

## 6.6 - Le pathos en design persuasif de jeux de rôle

Tout d'abord, les prémisses identifiées durant notre discussion sur la philosophie de l'action ont pu être reconnues dans le processus de délibération intime du public. Elles étaient déjà incluses dans notre modèle de design persuasif, mais il devient toutefois plus clair que les désirs sont partagés par les membres de chacun des publics particuliers.

Nous avons remarqué ensuite que le désir d'épanouissement humain — reconnu ici comme la possibilité d'exprimer ses valeurs (touchant donc à la signification ou à la vertu) ou la correspondance entre le jeu et le désir de plaisir — requiert le même type de soutien par le système.

Ce sont les éléments directement liés au public qui sont apparus dans notre discussion, notamment l'organisation des joueurs en publics définis par le jeu qui, à son tour, est imaginée par le designer qui se base sur une prédiction et une coordination de l'impact de l'introduction du produit sur ces publics.

La coordination de l'impact, même si elle n'est basée que sur des prédictions, est l'outil le plus efficace du designer sous l'angle du pathos, principalement parce qu'il permet, dans une certaine mesure, de contrôler la définition des publics particuliers. Ce faisant, la coordination

de l'impact permet donc d'aligner les publics selon différentes pratiques, et leurs désirs à la proposition du jeu.

Nous avons décidé de retirer le terme raisonnement pratique de notre discussion, le substituant par la délibération intime, pour mieux correspondre à la terminologie de l'argumentation<sup>174</sup>

---

<sup>174</sup> Une représentation modélisée de cette nouvelle compréhension du design persuasif est offerte en annexe.



## 7 - Logos I : des arguments aux attributs

Le choix des arguments revient aux considérations propres à l'invention. On voudra choisir des arguments en fonction de notre auditoire et de nos qualités d'orateur. Le *Traité de l'argumentation* lui-même est principalement composé de réflexions portant sur les arguments et leur manière d'être structurés.

Dans cette thèse, nous avons opté pour une division du logos en trois parties. Le présent chapitre discutera des arguments eux-mêmes, tandis que les chapitres suivants seront, respectivement, dédiés à la signification des arguments et des attributs puis à la structure du discours.

Dans ce chapitre précisément, nous discuterons de ce que sont les attributs d'un jeu, soit ses règles et ses signifiants, ainsi que leur impact et la manière dont ils sont compris.

### 7.1 - Arguments en argumentation

En rhétorique, le logos représente l'aspect rationnel, démonstratif et logique d'un argumentaire (Reboul, 1991). Dans le *Traité de l'argumentation* (Perelman et Olbrechts-Tyteca, 2008 [1958]), le logos est un sujet de choix. Les arguments<sup>175</sup> font en quelque sorte partie du point de départ de l'argumentation. La manière de les concevoir et de les présenter sera ensuite discutée dans les structures argumentatives.

Les arguments en argumentation sont sujets à interprétation. On leur donnera une signification et on les intégrera à une structure, mais ces manœuvres ne font que guider ladite interprétation pour l'auditoire. C'est cette interprétation qui façonnera le présent chapitre : nous discuterons d'abord de la clarté et de l'interprétation des arguments puis nous classerons les types d'arguments selon leur sensibilité à être interprétés.

---

<sup>175</sup> Nous avons choisi le terme 'argument', plutôt que le terme 'prémisse' utilisé en argumentation, car les prémisses sont aussi utilisées dans la philosophie de l'action. Ceci dit, comme nous avons déclaré que la délibération intime était semblable au raisonnement pratique, la distinction entre les deux concepts n'est peut-être pas utile.

### **7.1.1 - Clarté et interprétation des arguments**

Les arguments sont plastiques. On peut les présenter comme plus souples ou plus rigides, plus larges ou plus restreints selon les buts de la thèse et selon leur « signification émotive », c'est-à-dire selon la perception positive ou négative qui en découle (Perelman et Olbrechts-Tyteca, 2008 [1958], p. 188). Généralement, on positionnera un argument favorable comme étant souple, adaptable aux nouvelles réalités et renouvelable. Inversement, un argument rigide deviendra rapidement dépassé.

L'élargissement ou la restriction sont davantage liés à la signification émotive. On élargira la définition de certains concepts que l'on perçoit positivement pour y inclure nos arguments, nos alliés, etc. On restreindra d'autres concepts, plus négatifs, pour en exclure nos arguments. Bien sûr, lors d'un débat, on voudra faire l'inverse dans le but de nuire à la puissance de persuasion de l'adversaire (restreindre le positif, élargir le négatif).

Cette plasticité revient finalement au concept de clarté des arguments. En effet, « la clarté d'un texte est conditionnée par les possibilités d'interprétation qu'il présente » (Perelman et Olbrechts-Tyteca, 2008 [1958], p. 168). La clarté restreint alors les interprétations possibles, mais pas nécessairement la portée de l'argument ou de la notion. Le but ici est donc d'amener l'auditoire à utiliser l'interprétation souhaitée (en lui donnant de la présence, voir page 202).

Notons par contre que l'auditoire ne choisit pas non plus une interprétation au hasard ; ladite interprétation devra être unique, au moins dans le contexte ou la pratique (voir page 149). On a donc toujours à évaluer si la nécessité pour l'argumentation de donner de la présence à la restriction de l'interprétation est (d'autant plus qu'elle constitue une occurrence de l'évocation de détails qui augmente la présence de l'argument) :

« pour que l'attention soit attirée par l'existence d'interprétations non équivalentes, il faut que les conséquences découlant de l'une d'entre elles diffèrent, en quelque manière, de celle découlant d'une autre ; or il se peut que ce ne soit que dans un contexte particulier que la divergence parvienne à être perçue. [...] La nécessité d'interpréter se présente donc comme une règle, l'élimination de toute interprétation constitue une situation exceptionnelle et artificielle. » (Perelman et Olbrechts-Tyteca, 2008 [1958], p. 168)

### **7.1.2 - Arguments basés sur le réel**

Les arguments basés sur le réel sont des prémisses acceptées par tout le monde (Perelman et Olbrechts-Tyteca, 2008 [1958]), donc par l'auditoire universel.

- On inclut parmi les faits et les vérités chaque connaissance du monde réel que l'auditoire pourra avoir, comme, par exemple, des résultats scientifiques qu'on peut apprendre. Les statistiques ('X % de la population fume la cigarette') et probabilités ('on a autant de chance de rouler un 2 qu'un 6 sur un dé à six faces') font aussi partie des faits et vérités, même s'ils décrivent des situations qui n'existent pas toujours. Notons que les faits et vérités auront un effet seulement jusqu'à ce qu'ils soient remis en cause. On nous encourage même à ne pas expliquer leur pertinence dans une argumentation : « [l]a justification d'un fait risque toujours de diminuer son statut. » (Perelman et Olbrechts-Tyteca, 2008 [1958], p. 94) ;
- Les présomptions incluent ce qui est accepté comme étant normal, et ce qui risque probablement d'arriver. (Gonseth, 1947 ; Perelman et Olbrechts-Tyteca, 2008 [1958]). Contrairement aux faits, les présomptions gagnent habituellement à être soutenues par d'autres arguments dont certains sont conditionnels à l'auditoire. En effet, certaines présomptions seront considérées comme normales seulement pour des auditoires particuliers. Comme les présomptions sont adressées à l'auditoire universel, elles devront souvent être soutenues par d'autres arguments qui les contextualiseront dans l'argumentation ou expliqueront pourquoi ces présomptions devraient être considérées comme normales dans la situation visée par la thèse. Les présomptions sont, de manière générale, stables : « le changement [...] doit être justifié ; une décision, une fois prise, ne peut être réformée que pour des raisons suffisantes » (Perelman et Olbrechts-Tyteca, 2008 [1958], p. 142). On pourra donc se fier aux avis et attitudes que tenaient les membres de l'auditoire auparavant — ce que les auteurs attribuent à l'« inertie psychique » (Perelman et Olbrechts-Tyteca, 2008 [1958], p. 141) — pour déterminer les présomptions.

Ces arguments rappellent, d'une certaine manière, la démonstration. On y retrouve cependant plus de types d'arguments. En effet, ce sont les faits et les vérités qui composent habituellement les arguments de choix de la démonstration ; les présomptions n'y seraient point les bienvenues.

Toutefois, si l'orateur peut construire son argumentaire entier sur des faits et vérités, c'est soit que sa thèse tient de la démonstration, soit qu'il néglige impunément des aspects que

l'on pourrait remettre en doute. En argumentation, on adjoindra les présomptions à ces faits et vérités, mais aussi d'autres arguments dont la force ne provient pas de la réalité, mais bien du préférable.

### 7.1.3 - Arguments basés sur le préférable

Ces arguments sont souvent au cœur de l'argumentation, elle-même fondamentalement basée sur l'incertain, le jugement et le doute. À partir de deux thèses qui nous semblent également viables, on porte un jugement et on décide de celle à soutenir en se reposant sur nos valeurs, nos hiérarchies et nos lieux, ainsi que sur la manière dont les arguments sont associés ou présentés dans la thèse ou dans le discours.

Les arguments basés sur le préférable visent plus spécifiquement les auditoires particuliers, qui partagent plus de caractéristiques que les membres de l'auditoire universel et qui sont souvent unis par un ensemble d'accords et de compétences (voir l'accord particulier, en page 149). Comme nous en avons discuté dans la section sur le pathos (voir page 177), les publics particuliers partagent aussi les mêmes désirs. Les valeurs, lieux et hiérarchies contextualisent, d'une certaine manière, ces désirs.

- Les valeurs sont des concepts auxquels on attache une certaine importance — si on y adhère. La persuasion par des valeurs est une persuasion de préférence ; son but est donc de faire pencher la balance entre plusieurs options viables. Évidemment, les valeurs possèdent une importance plus persuasive que convaincante puisque l'auditoire universel les partage rarement (hormis les valeurs universelles du bien, du bon et du beau).
- Les lieux et les hiérarchies<sup>176</sup> sont des sources ou des types d'arguments de persuasion qui permettront à l'auditoire de choisir entre deux ou plusieurs options valables selon un sens commun (ceci est généralement considéré comme étant plus important que cela). Les lieux sont, essentiellement, issus de deux catégories : la qualité et la quantité. D'autres lieux (et d'autres hiérarchies) existent, mais ils peuvent être subordonnés à ces

---

<sup>176</sup> Les hiérarchies et les lieux sont décrits de manière distincte dans le *Traité de l'argumentation* (Perelman et Olbrechts-Tyteca, 2008 [1958]), mais, dans les deux cas, on discute des mêmes exemples. Nous discutons des deux ensembles de concepts ensemble puisque leur usage est essentiellement similaire.

deux premières catégories (Perelman et Olbrechts-Tyteca, 2008 [1958]). On pourra donc généralement promouvoir le bien le plus grand (provenant d'un lieu de quantité) ou le bien unique, important ou irremplaçable (lieu de qualité).

## **7.2 - Attributs en design**

Selon Buchanan (2001), le design use aussi du logos, qui se manifesterait par l'intelligence de la structure du design et par le raisonnement technologique soutenant les solutions choisies. Ceci tient pour acquis que le designer possède à la fois un minimum de connaissances sur le sujet et le domaine d'application des produits qui seront conçus, mais aussi un vaste savoir sur les principes mis en application dans la création du produit (Buchanan, 2001). Ces savoirs touchent souvent aux sciences humaines, mais aussi, selon la discipline de design, aux sciences naturelles, à l'ingénierie, à l'art et à bien d'autres domaines.

Selon Gotzsch (2006), l'identité du produit se rapproche des considérations liées au logos. Celle-ci inclut la sémantique du produit, c'est-à-dire ses caractéristiques, ses composantes, son ergonomie, sa fonctionnalité, etc. Pour résumer, l'identité du produit est la somme des arguments rationnels servant à convaincre une partie prenante des bienfaits de l'existence du produit.

L'identité du produit se traduit aussi par une expression des signes recherchés par les parties prenantes. Par exemple, les signes affectifs poussent l'identification d'un public particulier (par leur taille ou leur forme répondant à certains besoins physiques des utilisateurs) à une caractéristique voulue (durabilité du matériel duquel le produit est issu) ou à un mode de production (comme l'artisanat). Le produit reflète également un style ou une mode caractéristiques d'une époque. L'identité du produit possèdera donc, selon Gotzsch, une composante logique fortement influencée par le pathos.

Une trop grande importance du logos sur un design trahit bien souvent une dominance de la science ou de l'ingénierie sur la conception (Buchanan, 2001). Cette dimension peut éloigner le produit des caractères de convivialité pour son public cible, et donc de la qualité qu'il inspire.

### 7.2.1 - Attributs et communication à travers le produit

Comme la thèse soutenue par un produit est silencieuse, il peut paraître difficile, voire ésotérique, d'inclure un équivalent des arguments dans la pratique du design.

Les attributs d'un produit sont invariablement sujets à l'interprétation du public. Dans la plupart des cas, ils ne comportent pas de phrases explicites ni de qualificatifs pour guider l'interprétation. Perelman et Olbrechts-Tyteca déclarent d'ailleurs que « [t]out auteur doit pouvoir compter sur la bonne volonté de l'interprète » (2008 [1958], p. 166), mais l'interprétation est avant tout une histoire de clarté. Le produit ne discrimine évidemment pas lui-même l'interprétation qui en sera faite — elle est de fait essentielle au processus d'argumentation en tant que tel. Notons que les auteurs du *Traité de l'argumentation* proposent aussi que « [l]a nécessité d'interpréter se présente comme la règle ; l'élimination de toute interprétation constitue une situation exceptionnelle et artificielle » (Perelman et Olbrechts-Tyteca, 2008 [1958], p. 168).

En effet, il ne semble pas sage de s'efforcer de rendre impossibles les interprétations qui ne cadrent pas avec la thèse donnée. Donald A. Norman, dans son populaire *Emotional design* (2004), propose qu'un important facteur de l'adoption d'un produit ait justement à voir avec l'utilisation, les souvenirs que l'on crée en l'utilisant, et la personnalisation qu'on en fait.

Du point de vue du designer, on voudra ou non revoir les attributs du produit pour empêcher les interprétations négatives, ou utiliser l'interaction entre les attributs existants pour guider l'interprétation. L'argumentation et le design existent dans l'incertitude ; l'interprétation d'un objet demeure donc immanquablement incertaine.

Si le produit doit promouvoir une thèse, alors il doit aussi pouvoir communiquer avec l'utilisateur. En l'absence de langage officiel, cette communication passe par une compréhension de signes de la part de l'utilisateur.

Au milieu des années 1960, James J. Gibson proposait le concept d'affordance, une propriété de l'objet automatiquement discernée lorsque l'objet est perçu. Dans *The Senses Considered as Perceptual Systems* (1966), Gibson discute de cette affordance comme une réaction interprétative aux stimuli, argumentant qu'il y avait plus d'informations dans les perceptions que ce que la réaction chimique de notre corps nous indique :

« Ce système perceptuel ne devrait plus être nommé un sens chimique puisque seuls les deux premiers types d'information énumérés ci-dessus<sup>177</sup> dépendent des chimiorécepteurs. De toute façon, comme nous allons le voir, les propriétés perçues ne sont pas étudiées directement par la chimie. Elles sont plutôt des valeurs nutritives et des affordances. Chez l'humain, elles sont des valeurs gastronomiques. Ces propriétés dépendent certainement des faits de la chimie, de la physique et de la biologie, mais seulement en relation avec la nutrition et la cuisine. Le goût est une détection de la valeur chimique et non pas des solutions chimiques.<sup>178</sup> » (1966, p. 139)

La citation ci-dessus est la première occurrence du terme 'affordance' dans son œuvre, mais Gibson avait déjà mis le concept en contexte quelques pages auparavant en expliquant le processus :

« Le toucher douloureux, alors, est un type d'information disponible sur l'environnement. Il se combine avec la vision pour rendre une perception de la valeur négative de certaines choses, c'est-à-dire leurs valences. Certains proposent (*afford*) des blessures, d'autres proposent (*afford*) un bénéfice, et l'individu en développement doit les distinguer en traitant les stimuli qui spécifient ce qui est proposé (*afforded*)<sup>179</sup> » (1966, p. 132).

L'affordance sera revisitée dans *The Ecological Approach to Visual Perception* (2014 [1979]). Gibson y fournit une définition plus aboutie de l'affordance que nous résumerons comme telle : l'affordance est une suggestion d'utilité de l'objet se rapportant autant à l'environnement, donc au contexte dans lequel il se trouve, qu'à l'être<sup>180</sup> qui le perçoit. Ceci rappelle, en quelque sorte, la connaissance pratique, ou le 'savoir sans observation', de Ricœur

---

<sup>177</sup> Ces deux types d'information sont la solubilité et la volatilité, mais ce détail a peu d'importance pour l'argument de Gibson dans notre discussion.

<sup>178</sup> L'emphase sur le mot 'sens' provient du texte original. Traduction libre de « *This perceptual system should no longer be called a chemical sense, inasmuch as only the first two types of information listed above depend on chemoreceptors. And in any case, as we shall see, the properties perceived are not those studied by straight chemistry. Rather, they are nutritive values or affordances. In man, they are gastronomic values. Such properties depend on facts of chemistry, physics, and biology, to be sure, but only as they relate to nutrition and cookery. Tasting is a detection of chemical values, not chemical solutions.* »

<sup>179</sup> Les termes anglais entre parenthèses ne font pas partie du texte original mais visent à mieux expliquer la pertinence de la citation dans la discussion. Traduction libre de « *Painful touch, then, is a kind of obtainable stimulus information about the environment. It combines with vision to yield perception of the negative values of certain things, i.e. their valences. Some afford injury, others afford benefit, and the developing individual must discriminate between them by attending to the stimuli that specify what is afforded.* »

<sup>180</sup> On utilise ici le terme « être » parce que Gibson discute tout autant de l'animal que des humains. Notons que Gibson utilise parfois le terme 'sujet' (*subject*) pour faire référence à ce qui perçoit l'affordance, mais seulement lorsqu'il discute de ses expériences. Ainsi, nous préférons 'être', utilisé ici pour englober les humains et les animaux (peu importe le contexte dans lequel ils se trouvent) à 'sujet' (possiblement utilisé comme synonyme de 'participant')

et Anscombe (voir la section sur le raisonnement pratique, commençant à la page 25). En réalité, ce savoir sans observation propose une compréhension du fonctionnement de l'affordance de Gibson. On développe un 'réflexe de compréhension' contextualisé dans nos savoirs. En fonction de la situation, nous percevons les affordances et en nous basant sur ce que nous savons déjà.

Par exemple, un objet arrivant à mi-jambe d'un humain, comme c'est le cas d'une chaise, d'un fauteuil ou d'un tabouret, propose (*afford*) de s'asseoir. Contrairement à d'autres concepts semblables qui l'ont précédée<sup>181</sup>, l'affordance est constante, c'est-à-dire qu'elle ne crée pas d'état (désir, besoin) pour l'être qui la perçoit. De manière semblable, Gibson précise que l'affordance ne force pas directement l'être qui la perçoit dans un comportement, même si elle est nécessaire pour savoir que l'on peut poser l'action : « l'affordance ne cause pas le comportement, mais elle les contraint ou les contrôle<sup>182</sup> » (Gibson, 1982, cité par Withagen, de Poel, Araújo et Pepping, 2012, p. 252). Pour continuer notre parallèle avec le savoir sans observation, on peut ainsi noter que l'affordance ne pousse pas à l'action, mais elle est utilisée comme prémisses dans le raisonnement pratique qui mènera peut-être à l'intention puis à l'action.

Donald A. Norman emprunte le concept d'affordance, qu'il redéfinira et exemplifiera ainsi :

« Une affordance est une relation entre les propriétés d'un objet et la capacité de l'agent qui détermine comment l'objet s'utilise. Une chaise possède l'affordance ('est pour') du soutien et, en tant que telle, a l'affordance de s'asseoir. La plupart des chaises peuvent être transportées par une seule personne (elles ont l'affordance de soulever), mais certaines ne peuvent être soulevées que par des personnes plus fortes ou par un groupe de gens. Si quelqu'un est trop jeune ou trop faible pour lever la chaise, alors la chaise n'a pas cette affordance, elle ne possède pas l'affordance de soulever.<sup>183</sup> » (2013 [1988], p. 11)

---

<sup>181</sup> Gibson fait directement référence à la « caractéristique demandeuse » (*demand character*) de Kurt Koffka et à la « *Aufforderungscharakter* » ou « valence » de Kurt Lewin. Pour ces deux concepts, les auteurs proposent que les objets ou l'environnement invitent le comportement à travers, respectivement, une 'demande' de l'objet voulant être utilisé et une tension dans le potentiel utilisateur qui doit, s'il le souhaite, résister à l'utilisation pour l'éviter.

<sup>182</sup> Traduction libre de « *Affordances do not cause behavior but constrain or control it* ».

<sup>183</sup> Traduction libre de « *An affordance is a relationship between the properties of an object and the capabilities of the agent that determine just how the object could possibly be used. A chair affords ('is for') support and, therefore, affords sitting. Most chairs can also be carried by a single person (they afford lifting), but some can only be lifted by a strong person or by a team of people. If young or relatively weak*



Norman s'éloigne volontairement de la nouvelle affordance de Gibson, lui imposant d'abord une phase interprétative<sup>184</sup>.

Afin de l'appliquer aux objets artificiels, Norman devait en effet apposer à l'affordance un autre concept, pour guider l'utilisateur non seulement vers les actions proposées ('affordées' par l'objet), mais aussi pour induire comment, précisément, effectuer l'action. Ce concept-guide est le « signifiant<sup>185</sup> » (Norman, 2013 [1988], p. 13). Bien que l'on semble boucler la boucle en aboutissant dans le domaine de la sémiotique, Norman refuse à nouveau de cadrer son concept dans les impératifs d'un autre domaine. En effet, pour l'auteur, le signifiant peut être tout indicateur sensoriel, volontaire ou non, permettant de comprendre comment utiliser efficacement un objet. Le signifiant de Norman est donc une suggestion formelle : une manière de bien utiliser l'objet qui le contient.

Toujours selon l'auteur, ce signifiant peut être parfaitement clair et volontaire ; par exemple, les mots 'Ouvrir ici' sur les cartons de jus sont un signifiant. Norman propose aussi que le signifiant puisse être involontaire, comme les traces de pas des autres usagers d'un passage montrant le chemin le plus efficace. Évidemment, le designer ne pourra pas se fier aux signifiants involontaires pour communiquer avec l'utilisateur, mais il pourra s'en inspirer pour introduire, de manière plus intuitive, certains signifiants volontaires. Il peut ainsi mettre certains attributs en évidence à travers leur positionnement, leur arrangement ou par des indications visuelles.

Employant à la fois les concepts les plus utiles pour notre objectif et ceux qui proviennent directement du domaine du design, nous utiliserons la notion de signifiant de Donald Norman pour cadrer la communication avec l'utilisateur. Si le logos de l'objet doit persuader l'utilisateur par l'intelligence de sa structure et des solutions de design choisies, alors cet objet doit, simplement, posséder les bons signifiants (et les organiser pour qu'ils aient la bonne signification et la bonne structure, mais nous discuterons de ces concepts plus en détail dans les prochains chapitres).

---

*people cannot lift a chair, then for these people, the chair does not have that affordance, it does not afford lifting ».*

<sup>184</sup> Norman relate, en page 12 de *The Design of Everyday Things* (2013 [1988]), sa discussion avec Gibson qui refusait l'interprétation, proposant que l'information nécessaire fût disponible dès la perception.

<sup>185</sup> En accord avec les usages dans le champ de la sémiotique, nous utilisons cette traduction de « *signifier* ».

On soulignera que les produits, d'une manière ou d'une autre, sont tous pourvus d'un pouvoir persuasif, conféré au moins par leur simple existence sur le marché (Buchanan, 1989 ; Fogg, 2002 ; Forty, 1987 ; Marcuse, 2013 ; Redström, 2006). Buchanan souligne également que « chaque produit — qu'il soit numérique ou non, tangible ou intangible — est un vif argument en faveur d'une manière de mener nos vies<sup>186</sup>. » (1989, cité par Buchanan, 2001, p. 194)

En deçà des parallèles entre la rhétorique, l'argumentation et le design, il est possible de concevoir les objets eux-mêmes comme porteurs d'un discours. Ces produits sont conçus de telle manière à exprimer des valeurs se rapprochant des considérations de la rhétorique. Comme le souligne Redström (2006), toutefois, ces valeurs sont exprimées de manière implicite par les fonctions et les objets eux-mêmes, détonnant avec la forme habituelle de la rhétorique, de nature explicite et verbale.

Si l'on peut amalgamer le produit à un discours, on peut alors imaginer que le design de ce produit peut être associé à la préméditation menant à ce discours. Ainsi, nous nous efforcerons, dans le reste de cette section, de traduire les concepts de l'argumentation en une approche de design qui se veut persuasive<sup>187</sup>.

### 7.2.2 - Attributs basés sur le réel (ou l'habituel) en design

La distinction entre les faits, les vérités et les présomptions est peu utile pour une discipline dans laquelle l'adaptation, et donc le changement, est au centre des préoccupations. On pourrait argumenter, comme Jonas (2006), que le design s'inquiète peu des vérités, cherchant plutôt à comprendre le réel, le futur, qui adviennent après l'introduction d'un nouveau produit.

Les arguments basés sur le réel peuvent aussi inclure les manières dont un attribut est conçu comme normal, par exemple : le clavier des téléphones cellulaires est d'une forme bien précise (quatre rangées de trois boutons), héritée des téléphones qui les ont précédés.

---

<sup>186</sup> Traduction libre de Buchanan (2001, p. 194): « *all products — digital and analog, tangible and intangible — are vivid argument about how we should lead our lives* ».

<sup>187</sup> Notons que le *Traité de l'argumentation* fait état de plusieurs concepts liés directement à la manière d'écrire un texte. Nous nous concentrons ici sur la rhétorique du produit de manière générale et non pas sur sa poétique (Buchanan, 1995). Nous éviterons donc, lorsque l'approche générale au design sera évoquée, de discuter des considérations propres au type de produit qui en résulte. L'approche sera ensuite adaptée au design de jeu.

Les attributs ancrés dans le réel s'adressent donc probablement au public universel, c'est-à-dire à tous ceux qui sont affectés par la situation à améliorer. On n'y inclura donc pas les préférences ou les valeurs des membres de ce public, gardant ce type d'attribut pour le public particulier.

Les attributs ancrés dans le réel n'ont pas souvent de problème de clarté. On peut tout de même noter certaines exceptions : il peut être difficile de comprendre ce que telle fonction est censée accomplir, à quoi sert tel attribut lors de l'utilisation ; certaines informations à propos du produit peuvent aussi ne pas être facilement disponibles.

### **7.2.3 - Attributs basés sur le préférable en design**

En design, les attributs basés sur le préférable considèrent l'utilité qu'auront les attributs pour le public particulier auquel une personne appartient. L'interprétation du public pour ceux-ci est d'autant plus importante. La clarté devra donc être minutieusement gardée à l'œil.

Les valeurs, les lieux et les hiérarchies sont abondants et le public aura toujours le loisir d'aimer ou de refuser un produit pour une raison que le designer n'aura pas pu imaginer. Cela étant, la projection du sens commun, c'est-à-dire l'opération qui consiste à imaginer les publics ciblés, doit servir, entre autres, à déterminer les attributs ancrés dans le préférable qui seront particulièrement importants.

Les valeurs que représente le produit peuvent différer grandement selon son utilité principale et l'utilisation qu'en fait le public. Le téléphone cellulaire pourra représenter une valeur de liberté pour qui souhaite quitter la maison quand bon lui semble. Il pourra aussi être perçu comme la représentation d'une valeur d'égoïsme pour qui subit son utilisation par le passager d'un autobus bondé.

Dans l'exemple précédemment employé des deux téléphones cellulaires (voir page 157), le public pourra voir d'un bon œil l'élégance du premier téléphone qui ne fait que ce qu'il a été conçu pour faire, c'est-à-dire permettre d'appeler les gens lorsqu'on est en déplacement. Le prix réduit fait également partie des attributs du téléphone. Dans ces deux cas, on parle de lieux de quantité : les moments durant lesquels on peut appeler ou être appelé sont plus nombreux, et l'argent qu'on économise est plus grand. À l'inverse, l'appareil photo du second téléphone pourra être perçu comme une fonction qui s'aligne bien avec le déplacement, puisqu'elle permet

de capturer sur le vif des événements uniques et mémorables. Il s'agit ici d'un lieu de qualité puisqu'on mise sur l'unicité, le caractère irremplaçable de l'événement.

Évidemment, si le public universel ciblé par un produit partage des valeurs ou des lieux, ces arguments peuvent aussi s'adresser à celui-ci directement.

### **7.3 - Attributs en design de jeux**

Selon différents auteurs, le designer n'a pas de contrôle sur beaucoup d'éléments pour créer le plaisir d'un jeu. Dans les éléments sous son contrôle, on trouvera principalement les mécaniques du jeu. Celles-ci entreront ensuite en interaction avec le ou les joueurs, afin d'engendrer des dynamiques de jeux pour aller vers l'objectif du jeu : le plaisir (Hunicke et coll., 2004 ; Schreiber, 1999c). Cet enchevêtrement positionne, en quelque sorte, les mécaniques de jeux comme des arguments proposés directement à l'auditoire pour le mener vers la délibération qui aboutit à l'objectif du discours : l'adhésion à la thèse.

Selon le design persuasif, c'est là une vision très rétrécie du contrôle qu'a le designer sur l'expérience puisque la conception entière du jeu, de la réputation de sa compagnie à sa méthode de manufacture, pourra avoir une incidence sur l'interprétation qu'en fera le joueur.

Les mécaniques, le contenu du jeu, ainsi que les structures dans lesquelles on les arrangera, seront tout de même au centre de la présente discussion.

L'utilisation de signifiant en jeu est à la base de toute communication entre le designer et le joueur, qui doit interpréter les attributs du jeu pour en déterminer la signification.

En revanche, comme le jeu se déroule dans un monde séparé de la réalité, les objets de ce monde ludique créeront souvent des affordances pour une entité autre que le joueur lui-même. En effet, si les objets réels 'affordent' leur utilisation pour qui les observe, les objets virtuels possèdent une affordance pour le rôle tenu par le joueur dans le monde ludique. Par exemple, Andreas et ses collaborateurs (2010) discutent de l'affordance dans les environnements 3D comme des métaphores de l'affordance des objets réels que les objets à l'intérieur du jeu représentent.

Poussant la réflexion plus loin, Pinchbeck (2009) propose l'existence d'une 'ludodiégèse', c'est-à-dire d'un monde ludique ayant ses propres lois d'utilisation des objets.

Cette ludodiégèse inclut des objets hétérodiégétiques, qui n'ont pas de référent dans la réalité (des menus, des boutons sur une manette), et d'autres qui sont homodiégétiques et qui représentent de vrais objets (une porte, un baril, une personne, etc.). Les objets, qu'ils soient hétéro- ou homodiégétiques, possèdent leurs signifiants dictés par la ludodiégèse. Cette signification sera créée en référence soit à la réalité, à un genre de jeu (comme les jeux de stratégie en temps réel ou de tir à la première personne), soit au rôle qui leur sera donné dans le monde ludique.

Ici encore, Andreas et Pinchbeck discutent spécifiquement de jeux vidéo, mais les signifiants ludodiégétiques s'appliquent à d'autres types de jeu. Considérons, par exemple, les pièces 'tour' d'un jeu d'échecs. Même si elles représentent une tour en pierre, elles n'agissent pas du tout comme de vraies tours (ne serait-ce que parce qu'elles peuvent se déplacer). Ces pièces ont donc un ensemble de signifiants déconnecté de la réalité, mais qui est tout de même cohérent dans la ludodiégèse.

## **7.4 - Attributs dans *Doctrina Fabula***

Bien que les concepts et considérations avancés par les divers auteurs touchant aux études et au design de jeu de rôle correspondent tous à la réalité de *Doctrina Fabula* et de sa pratique, seuls les aspects de communication et de ludodiégèse sont concrètement apparus dans le journal réflexif, dans le manuel de règles ou dans l'aventure.

Contrairement à la plupart des jeux, la ludodiégèse de *Doctrina Fabula* existe en marge de la représentation visuelle. En effet, le caractère fondamentalement imaginaire et verbal de la représentation des objets du monde réduit l'affordance homodiégétique au rôle de ces objets dans le système du jeu. On s'éloigne donc ici des considérations d'affordance visuelle basées sur une interprétation homodiégétique (Pinchbeck, 2009), en faveur d'une interprétation des signifiants basée sur notre connaissance du monde réel.

L'avantage du jeu de rôle, évidemment, réside dans son usage de l'écrit. Le jeu peut donc utiliser toute la force de signification des textes. Ainsi, la représentation par la description est semblable, par exemple, à celle de la littérature.

Ceci dit, les mentions ou usages de la ludodiégèse dans le journal réflexif et/ou dans le manuel de règles ou l'aventure formalisent une logique interne de cette diégèse. Par exemple,

dans les règles, les objets utiles pour une action augmentent les chances de réussite de ladite action. Dans l'aventure, on accroche les scènes sur une simple cohérence fictionnelle et les tropes ludiques qui lui sont associés : si les protagonistes veulent obtenir des mûres, ils peuvent aller voir le marchand de mûres ou tenter de retrouver la cargaison de mûres qui a été volée ; peu importe leur choix, ils devront braver des obstacles liés au thème pour atteindre leur objectif.

## **7.5 - Attributs dans les tests utilisateur**

Comme le logos est essentiellement le pouvoir persuasif des aspects rationnels et logiques, nous nous sommes concentrés, durant les observations, sur les utilisations des règles du jeu. Sans grande surprise, nous y avons retrouvé certains objectifs déjà énumérés. En fait, nous pourrions réduire toutes les utilisations des règles en deux objectifs précis : contrôler la chance et réussir l'aventure.

L'objectif de réussir l'aventure s'est concrétisé à travers l'improvisation, l'interprétation et l'utilisation des règles dans le but de mesurer le succès de certaines actions. Toutefois, l'importance du logos est mieux représentée, selon nous, par l'utilisation des attributs pour contrôler la chance.

Dans les paragraphes qui suivent, nous explorerons les données portant sur l'utilisation de deux règles spécifiques : les leçons et la motivation.

### **7.5.1.1 - Utilisation des leçons durant les tests utilisateur**

Certains participants ont identifié les leçons comme une règle unique, inhabituelle et généralement intéressante. Simplement, cette règle permettait d'obtenir un avantage lors des roulés de dé qui correspondait à la situation. Par exemple, si l'un des protagonistes avait une leçon qui disait « Ne jamais faire confiance aux inconnus », il obtiendrait un bonus lorsqu'il roule un dé pour savoir s'il remarque le voleur qui lui vole son argent dans une foule. Les leçons sont inventées par les joueurs, selon les habiletés de leur personnage en début de partie ou selon ses mésaventures au cours de la partie.

Cette règle a été utilisée par presque tous les joueurs. Exception faite des maîtres de jeux, qui n'avaient pas de personnage attitré et donc pas de leçon à utiliser, seul le participant 32 n'a

jamais acquis ni utilisé de leçon — mais il s’agissait d’un objectif personnel, comme en témoigne cette citation :

« J’ai pris le noble parce que : « ben, je vais jouer un peu hautain, un peu détaché, un peu au-dessus de ses affaires, mais qui ne fait rien » et effectivement j’ai rien fait. Mécaniquement, je n’ai appris aucune leçon [montre sa feuille de personnage], donc je n’ai rien appris, donc j’ai atteint mon objectif [rires]. Je rentre chez moi et je n’ai rien appris de tout ça. » (participant 32)

Lorsque nous avons demandé à certains participants de justifier l’utilisation régulière des leçons, l’un d’eux (le participant 60) nous a répondu : « il y a une espèce de *loop* » en faisant référence au fait que les leçons sont au centre d’une boucle de progression. En effet, dans les règles, si une leçon est applicable dans le déroulement d’une action (par exemple, une leçon qui dit ‘Se méfier des inconnus’ lors d’une négociation avec un personnage inconnu), un bonus de +2 est applicable au test (ici en Relations Sociales). Si le test est réussi, la négociation aboutit de manière favorable pour le personnage, et l’histoire peut continuer. Mais s’il est échoué, des points d’apprentissage sont acquis par le personnage et celui-ci pourra dépenser lesdits points pour acquérir de nouvelles leçons.

Qui plus est, les règles proposaient quatre façons d’augmenter ses chances de réussir un test : les leçons, les circonstances, les objets pertinents et la coopération. La coopération et les objets étaient parfois difficiles à justifier selon les circonstances. Les circonstances étaient principalement invoquées par le maître de jeu pour moduler la difficulté d’une tâche, donc peu de joueurs y faisaient référence. Les leçons, en plus grand nombre et dont la quantité correspondait au niveau d’expertise du personnage dans le domaine<sup>188</sup>, poussaient le joueur à invoquer le bonus d’une ou de plusieurs leçons dans la plupart des tests effectués. Ces tests étaient d’ailleurs habituellement faits par le personnage de l’équipe ayant le plus de chance de les réussir.

La plupart des personnages commençaient aussi la partie avec un certain nombre de ‘leçons à découvrir’. Le livre de règles décrit ce concept ainsi : « Les leçons à découvrir sont des leçons que votre marmot<sup>189</sup> a déjà apprises avant que vous commenciez à l’interpréter. » Il

---

<sup>188</sup> Selon les règles, plus le personnage a de leçons liées à un domaine, plus le dé qu’il roule a de faces. Il a donc le potentiel d’obtenir un plus grand nombre

<sup>189</sup> Le nom donné aux personnages interprétés par les joueurs.

s'agit en réalité de leçons que le joueur pourra déclarer au moment de les utiliser. Cette règle vise principalement à s'assurer que les leçons du personnage sont appropriées pour l'aventure qu'il est en train de vivre, et donc qu'aucun joueur ne sente que le personnage qu'il a créé est inutile ou peu pertinent pour la séance de jeu. Pour contrôler la chance, les joueurs pouvaient donc inventer des leçons qui devenaient pertinentes au moment de la déclaration.

Ce système de contrôle de la chance a été clairement perçu par les participants, ce qui a directement mené à une utilisation constante de la règle.

L'utilisation des leçons a donné le ton à la façon de jouer à *Doctrina Fabula*. Le participant 43 dit d'ailleurs l'avoir extrapolée à l'utilisation des objets :

« Vu qu'on a le droit d'utiliser des leçons dans le cadre d'un autre [domaine]... qu'on a le droit d'utiliser des objets qui devaient avoir telle autre utilisation, il faut que tu trouves un moyen de justifier, toujours en train de penser « Ah ! Y a quelque chose intéressant que je pourrais faire avec une paire de jumelles et 'connaître son ennemi'... peut-être que si je place ça de même... » Tu es toujours en train de considérer ce que tu... ce que t'as sur toi, ce que tu possèdes dans un autre cadre. Donc, au niveau de créer quelque chose d'intéressant, ça donne beaucoup de *fuel* pour ça. Il y a bien des affaires que je n'aurais jamais pensé que je pouvais faire, mais que... « Ah ! J'ai tel truc je pourrais me faire passer pour telle chose ». T'as trois affaires sur ta fiche, et ce n'est pas marqué +40 en lutte, ça fait que je vais faire de la lutte tout le temps, je peux-tu résoudre ce problème-là avec de la lutte ? Là, j'ai un parfum, et j'ai quelque chose sur ma fiche qui dit que faut que j'aie le savoir des francs-maçons, qu'est-ce que je peux me gosser avec ça ? » (participant 43)

Étant donnée la cohérence unilatérale de l'effet de l'utilisation des leçons et des objets avec l'objectif implicite de contrôler la chance, les joueurs, bien rationnellement, ont gravité autour de l'utilisation de ces règles. Ceci implique, semble-t-il, que la règle des leçons tienne plus de l'attribut basé sur le réel, dont la fonction est claire et directe, et ce même si elle est inhabituelle et tient donc davantage de la distinction.

En reprenant la règle des leçons sous un autre angle, on peut noter qu'elle correspond aussi aux valeurs partagées par tous les publics de *Doctrina Fabula* (identifiés plus haut, voir page 169) : la créativité, la réflexion et l'improvisation. Par exemple, la participante 62 indique que « moi, c'est sûr que j'avais un certain plaisir à inventer des leçons [rires] je vais dire que de ce côté-là, c'est le fun parce que ça nous fait faire quelque chose de créatif... alors que juste dire 'j'utilise un point'. » Au-delà de ce plaisir, le participant 10 va plus loin en associant cette règle à une mise au défi des habiletés de créativité, de réflexion et d'improvisation du joueur :



« J'adore le principe de « est-ce que j'ai une leçon... », ça j'ai... c'est génial, je trouve ça tellement amusant, parce que ce que j'aime de ça, ce n'est pas juste le roulement de dés, ce n'est pas un test, c'est mon habileté à, *on the fly*, improviser, réfléchir sur des apprentissages et c'est des vrais *skills* de joueurs, c'est vraiment le joueur qui est testé à « est-ce que je peux penser à ». Tout à l'heure, [nom de la participante 11], elle dit « j'aimerais une leçon », mais là, elle ne trouvait pas et là... un moment donné... [...] J'ai dit OK c'est bon, il n'y en a pas. Mais c'est un vrai test de joueur, et c'est le *fun*, « Ah ! J'ai trouvé le truc », ça fait que le joueur a plus de *fun*. Ce n'est pas comme, « Ah ! J'ai roulé, j'ai réussi, je n'ai pas réussi ». » (participant 10)

Ainsi, l'utilisation de la règle sur les leçons correspond à un attribut basé sur le préférable puisqu'elle permet l'expression des valeurs de notre public (ici, de manière intéressante, le public universel).

#### 7.5.1.2 - Utilisation de la motivation dans les tests utilisateur

La règle de la motivation a été utilisée, quant à elle, de manière moins constante. Celle-ci permettait au joueur d'augmenter ses chances de succès de deux manières différentes qu'il pouvait choisir : soit de lancer deux fois son dé et de garder le meilleur résultat, soit d'utiliser un dé à deux faces de plus que celui normalement associé avec l'action. D'un côté comme de l'autre, l'utilisation de la motivation était unilatéralement positive. Une des raisons des limites de ses invocations provient justement de son nombre d'utilisations limité, comme en témoigne le participant 21 :

« La motivation, là aussi au fur et à mesure des dépenses, il faut penser « Là, je vais avoir moins de jetons pour tenter le tout pour le tout ou pour augmenter mes chances de succès. » Ça fait que ça dans la mécanique peut-être, je pense que ça guide un peu selon là où tu es dans la gestion de ces ressources, essentiellement. » (participant 21)

En discutant également de l'utilisation de la motivation, la participante 61 propose plutôt qu'il s'agisse d'un problème de signifiant, utilisant d'ailleurs les deux types (volontaire et involontaire) du concept proposé par Norman :

« Parce que la motivation c'était juste moi qui en avais beaucoup, ça fait que c'était juste moi que c'est intéressant, ça fait que je n'ai pas eu le modèle... de voir les autres les utiliser et de me dire « Moi aussi je peux l'appliquer. » Et puis, je trouve ça intéressant que chaque aspect, une nomination qui est un peu abstraite, comme la motivation, c'est quoi au juste ? Ça ne le dit pas en soi, la prudence en soi... l'apprentissage, ça ne dit pas « point de *failed mission*, ici écrivez le nombre de points que... » Ça fait que la motivation quand je vois ça vite de même je ne sais plus à quoi ça sert, donc je l'ignore. Ou une leçon... « Ah ! C'est pour les utiliser quand... » Mais, dans le fond ça ne me dit pas à quoi ça sert

tout de suite. Ça fait que le fait d’avoir un beau vocabulaire, les affaires plus abstraites, ça me prend plus de temps à assimiler... » ( participante 61)

Cet inconfort a d’ailleurs rencontré une solution que l’on croirait sortir directement de la stratégie de Norman, proposée par le participant 60 :

« [Les règles] ne sont pas exactement comme *Magic [The Gathering]*, les règles ne sont pas écrites directement devant toi, donc ça va prendre quelqu’un pour dire « non, non, ça, ça interagit comme ça, de cette façon-là... » des fois, c’est peut-être juste une question d’écriture sur la feuille, la feuille de *Doctrina [Fabula]* me rappelle un petit peu la feuille de *Legend of the 5 Rings*, à l’exception que... souvent ce qui est vraiment pratique, ou du moins moi ce que je faisais tout le temps sur mes feuilles de *DnD*<sup>190</sup>, c’est qu’à côté de motivation j’aurais écrit entre parenthèses ou avec une flèche, « doubler » et en dessous, prudence, j’aurais écrit « relancer un dé », et « 0 = mort du marmot ». Justement « D4, D6, D8 »<sup>191</sup>, à partir du moment où tu sais ce que ça veut dire, c’est super clair donc j’aurais juste ajouté ça pour les autres affaires aussi, mais plus spécifiquement pour la motivation et prudence parce que c’est les deux seules qui manquaient. » (participant 60)

Ainsi, la nature hétérodiégétique des points de motivation demandait un plus grand effort de définition, à travers des signifiants pour guider leur interprétation. Ce sujet sera justement discuté dans le prochain chapitre, sur la signification des arguments et attributs (voir page 196).

## 7.6 - Logos (I) en design persuasif de jeux de rôle

Les attributs du jeu incluent les règles, mais aussi les signifiants, ainsi nous parlerons maintenant d’un système d’attributs, plutôt que d’un système de règles. Ces signifiants sont interprétés par le joueur et guident la compréhension et la contextualisation des connaissances et des croyances.

Sur un thème similaire, l’homodiégétisation des attributs favorisera ces mêmes contextualisation et compréhension des connaissances et croyances. Au chapitre sur l’éthos, nous avons hésité à retirer notre élément mystère — qui transfère les connaissances et les croyances au joueur — parce que les outils de design que nous avons identifiés jusque-là n’étaient faits que pour transmettre des connaissances et des croyances liées à la stabilité, donc à d’autres contextes. Nous croyons que l’introduction des signifiants offre suffisamment de

---

<sup>190</sup> Abréviation de *Dungeons et Dragons* (Gygax et Arneson, 1974).

<sup>191</sup> Étiquette directement écrite sur la feuille de personnage qui aide le joueur à se rappeler quel dé il doit lancer pour les actions liées à un domaine en fonction du nombre de leçons qu’il a appris en lien avec ledit domaine.

latitude aux designers pour guider la compréhension et la contextualisation de n'importe quelle connaissance ou croyance. Ainsi, nous avons jugé que lesdits signifiants remplaçaient efficacement l'élément mystère visant cet objectif. Cependant, rien n'a encore été identifié pour influencer les désirs du joueur et, donc, nous cherchons toujours les outils mystérieux que nous avons mentionnés dans les chapitres précédents<sup>192</sup>.

---

<sup>192</sup> Une représentation modélisée de cette nouvelle compréhension du design persuasif est offerte en annexe.

## 8 - Logos II : de la signification au positionnement

Maintenant que nous avons discuté des arguments et des attributs en tant que tels, nous allons ici étudier de quelle manière présenter ces arguments pour leur donner une signification. Cela nous permettra d'identifier enfin le concept mystère et de comprendre ainsi ce qui pousse le joueur du désir à l'action. Notons que le *Traité de l'argumentation* distingue plusieurs des concepts que nous présenterons dans cette section, d'une manière différente de celle employée ici. Il distingue par exemple l'argumentation quasi logique de l'argumentation basée sur la structure du réel, etc.

Nous avons cependant créé un amalgame des formes rhétoriques visant à définir l'identité des arguments par description<sup>193</sup> ou par juxtaposition avec d'autres arguments ou concepts<sup>194</sup>. Puisqu'elles servent un objectif semblable, nous ne distinguerons pas ces deux familles d'arguments et nous nous concentrerons plutôt sur les formes rhétoriques elles-mêmes.

### 8.1 - Identité et juxtaposition en argumentation

Comme pour les chapitres précédents, nous définirons d'abord les concepts de l'argumentation pour pouvoir les traduire ensuite vers le design de manière plus efficace.

#### 8.1.1 - La définition

La définition, l'analyticit  et les probabilit s sont ici jointes puisque ces concepts cherchent tous   offrir de l'information sur la th se ou sur une notion de mani re directe.

Comme son nom le sugg re, lorsqu'on  labore une d finition, on explique le sens d'un mot ou d'un concept pour que l'auditoire comprenne   quoi on fait r f rence. Notre chapitre 1, par exemple, est truff  de d finitions pour que le lecteur comprenne bien ce que le designer-chercheur entend lorsqu'il parle de jeu, de design et de design de jeux.

Le *Traité de l'argumentation* d nombre diff rentes formes d'analyse<sup>195</sup> qui cherchent toutes   informer sur les relations, les  tats et les aspects perceptibles de l'objet analys .

---

<sup>193</sup> Celles qui servent   donner de l'information   propos du produit, de la th se ou d'une autre notion.

<sup>194</sup> Celles qui servent   positionner le produit/th se/notion par rapport   quelque chose d'autre.

<sup>195</sup> D'apr s Wisdom (1931), on y retrouve les analyses mati rielle, formelle, philosophique/directionnelle

L'analyse doit être utilisée pour offrir de l'information pertinente sur l'objet et pour la thèse, mais elle n'a pas besoin d'être un grand argumentaire : plusieurs analyses tiennent plutôt de la contextualisation. Lorsqu'un commentateur sportif tente d'expliquer la performance moindre d'un joueur en expliquant qu'il joue malgré une blessure, il fait une analyse du point de vue de l'argumentation.

Les probabilités sont présentées comme les caractéristiques d'un événement associé à un objet discuté. Elles sont souvent présentées de manière qualitative plutôt qu'avec des statistiques ou des chiffres. Il ne s'agit donc pas de comparer les probabilités d'un événement avec celles d'un autre, mais plutôt de placer dans la balance l'ampleur des conséquences d'un événement en fonction de la probabilité qu'il advienne. Les probabilités rappellent le principe du rasoir d'Ockham : si, entre plusieurs hypothèses, la plus simple est probablement la bonne, alors la situation la plus probable est souvent celle qui est advenue. Par exemple, lorsqu'un avocat défend son client en déclarant que celui-ci n'avait pas de motif pour commettre le crime, ledit avocat utilise la probabilité : il présume que quelqu'un ne commettra pas d'acte criminel à moins d'en bénéficier.

### **8.1.2 - La coexistence**

La coexistence positionne un argument, une thèse ou une notion de manière contextualisée, comme partie d'un élément plus grand. On pourra utiliser la coexistence pour argumenter divers aspects de la thèse.

D'abord, la coexistence peut indiquer que la thèse est essentielle ou symbolique de la situation, c'est-à-dire « caractéristique d'une époque, d'un style, d'un régime, d'une structure » (Perelman et Olbrechts-Tyteca, 2008 [1958], p. 439). À l'instar de l'acte compris en fonction de son agent, on pourra comprendre la thèse en fonction de son essence, donc du contexte général qui l'a inspirée.

On peut ensuite comparer la thèse ou l'argument à l'existant en utilisant la double hiérarchie, c'est-à-dire qu'on se fie à une hiérarchie établie pour démontrer que nos arguments ou notre thèse la dépassent. Lorsqu'un politicien détourne un argument anti-arme à feu en proposant d'armer les enseignants au lieu d'interdire ces armes près des écoles, il utilise la double-hiérarchie : il utilise la hiérarchie habituelle, qui culmine dans l'interdiction et se réduit

jusqu'au *statu quo*, pour introduire une nouvelle hiérarchie qui dépasse ce *statu quo* en proposant l'augmentation du nombre d'armes.

Finalement, on utilisera la coexistence dans un rapport au tout. On trouvera deux principales manières de discuter de ce rapport entre le tout et ses parties : (1) on confère au tout et aux parties une même identité ; ce qui s'applique à l'un s'applique à l'autre. Évidemment, le tout devient alors plus important que ses parties, rappelant les lieux de la quantité. (2) On misera aussi sur une division des parties en discutant plus précisément de l'objet. On pourra ensuite confronter les parties ensemble.

### **8.1.3 - Les liaisons**

Les liaisons sont un type de juxtaposition qui implique l'invocation d'un élément externe pour aider la compréhension et illustrer quelque chose d'important. On pourra utiliser la liaison sous forme d'exemple pour trois principales raisons : (1) fonder une règle de manière inductive, en donnant des exemples qui proposent qu'une règle existe ; (2) illustrer la règle, si elle est déjà généralement acceptée, en exemplifiant ses bienfaits pour renforcer l'adhésion et (3) proposer un modèle de conduite (ou un anti-modèle) par l'exemplification d'un comportement à travers une personne ou un groupe ayant du prestige afin de renforcer l'adhésion à la règle proposée.

L'analogie et la métaphore sont aussi mentionnées parmi les liaisons. Elles sont d'ailleurs décrites de manière très formelle dans le *Traité de l'argumentation* (Perelman et Olbrechts-Tyteca, 2008 [1958]). Cependant, on ne trouvera pas beaucoup de différences entre les deux liaisons, mis à part la manière dont elles seront écrites. Étant donné que notre discussion ne s'étend pas à la manière de structurer le langage, nous les considérerons donc ici comme un seul et même concept. Dans les deux cas, on représente une situation ou une thèse compliquée, inconnue ou méconnue par quelque chose de plus simple et/ou de familier. Ainsi, on tentera d'illustrer et de renforcer l'adhésion à ce qui est représenté par l'analogie ou la métaphore.

### **8.1.4 - Réciprocité et transitivité**

La réciprocité et la transitivité permettent de positionner la thèse ou une notion par rapport à d'autres pour en établir la force ou la validité, en empruntant la thèse de l'autre : « La règle de justice exige l'application d'un traitement identique à des êtres ou à des situations que l'on intègre à une même catégorie » (Perelman et Olbrechts-Tyteca, 2008 [1958], p. 294). Bien

sûr, la catégorisation reste sujette à débat et devra être soutenue par d'autres arguments. Une fois qu'il est établi, l'argument soutiendra que la règle de justice doit être respectée dans une relation symétrique.

Autrement dit, la transitivité permet de joindre les catégories existantes de la manière suivante : si l'objet 1 et l'objet 2 sont traités de manière égale et qu'on peut également dire que l'objet 2 et l'objet 3 doivent être traités de manière égale, alors les objets 1 et 3 doivent être traités de manière égale. C'est le cas, par exemple, de la maxime 'les amis de mes amis sont mes amis'.

### **8.1.5 - Liens causals**

Les liens causals peuvent « rattacher l'un à l'autre deux événements successifs donnés, au moyen d'un lien causal » (Perelman et Olbrechts-Tyteca, 2008 [1958], p. 354). Ils tendent aussi, d'un événement donné, « à déceler l'existence d'une cause qui a pu le déterminer » (Perelman et Olbrechts-Tyteca, 2008 [1958], p. 354) ou « à mettre en évidence l'effet qui doit en résulter » (Perelman et Olbrechts-Tyteca, 2008 [1958], p. 354).

On pourra utiliser cette argumentation pour (1) donner du poids à la responsabilité en transposant « d'un ordre [celui de la cause] de valeur à l'autre [celui de la conséquence] » (Perelman et Olbrechts-Tyteca, 2008 [1958], p. 360), puisque la causalité entraîne la responsabilité ; (2) moduler l'importance des « causes complémentaires » (Perelman et Olbrechts-Tyteca, 2008 [1958], p. 362), comme le contexte et les buts inavoués potentiellement poursuivis ou (3) remonter la « chaîne causale » (Perelman et Olbrechts-Tyteca, 2008 [1958], p. 362), c'est-à-dire trouver la cause de la cause et ainsi de suite. Notons que plus nous remontons ladite chaîne causale, plus nous diminuons la force de l'argument.

Dans un débat sur la pertinence de l'expression anglophone « *boys will be boys* », qui sous-entend l'existence d'une justification immuable pour expliquer certains comportements sexistes, le lien causal est souvent invoqué. On transpose parfois la responsabilité sur les parents qui n'ont pas su éduquer leurs garçons correctement. Sinon, on utilise les hormones incontrôlables des garçons comme cause complémentaire pour soustraire les garçons et leurs parents au jugement et à la responsabilité. On peut cependant trouver la cause de ces

comportements dans un système patriarcal qui les récompense et qui les normalise depuis des générations.

### 8.1.6 - L'incompatibilité

L'incompatibilité montre une incohérence des arguments mis en relation. Perelman et Olbrechts-Tyteca proposent que, pour utiliser cette argumentation, on « s'efforcera de montrer que les thèses que l'on combat mènent à une incompatibilité<sup>196</sup>, qui ressemble en ceci à une contradiction, qu'elle consiste en deux assertions entre lesquelles il faut choisir, à moins de renoncer à l'un et à l'autre » (2008 [1958], p. 263).

Plus commun peut-être qu'une incompatibilité, on peut considérer le ridicule, qui caractérise les arguments qui « entre[nt] en conflit, sans justification, avec une opinion admise » (Perelman et Olbrechts-Tyteca, 2008 [1958], p. 276). Ici, le ridicule est une instance de l'incompatibilité, mais les auteurs notent que braver le ridicule est souvent plus difficile que confronter les autres situations d'incompatibilité, souvent parce qu'on ne peut pas moduler ou même comprendre hors de tout doute les tenants de l'opinion admise.

Lorsqu'un conducteur de voiture lance un regard noir à un autre conducteur qui roule à la vitesse limite sans la dépasser, son jugement négatif repose sur le ridicule. En effet, il est admis que le deuxième conducteur peut rouler plus rapidement, sans avoir peur de représailles de la part des forces policières. Ainsi, ne pas se prévaloir de ce 'droit' est jugé ridicule, incompatible avec l'idée de pouvoir rouler plus rapidement.

## 8.2 - Identité et juxtaposition en design

Pour le design, certaines de ces considérations seront moins utiles, étant donné le caractère synchrone et silencieux du discours du produit. Nous tenterons tout de même de discuter de chacun des points amenés par Perelman et Olbrechts-Tyteca (2008 [1958]) pour traduire ces concepts et ainsi explorer un modèle plus complet du design persuasif.

- La définition sert à donner au public de l'information sur une notion ou sur la thèse, pour en réduire l'ambiguïté. Ainsi, si le public est responsable de l'interprétation des attributs,

---

<sup>196</sup> Emphase du texte original



il sera aussi responsable de trouver et d'interpréter les informations qu'il souhaite obtenir. Planifier le produit pour qu'il possède, le plus souvent possible, les signifiants (Norman, 2013 [1988]) qui proposent et soutiennent son utilisation est une conjecture utile pour aider l'utilisateur à comprendre le produit et son utilité (donc ce qu'il tente de suggérer à l'utilisateur de faire). Dans notre définition du design de jeu (voir page 14), nous avons établi que l'un des aspects du processus de design de jeu consistait en actes de définition.

- La coexistence en design peut apparaître sous les trois formes discutées en argumentation, à savoir l'essence/le symbolisme, la double hiérarchie et le rapport au tout. On pourra utiliser les attributs, comme la forme ou les couleurs, pour rappeler le symbolisé ou l'essence. Sinon, on pourra rattacher les attributs du produit (les attributs de manufacture ou la manière d'utiliser le produit par exemple) aux valeurs ou aux lieux qu'il est censé représenter. On peut aussi trouver diverses utilisations de la double hiérarchie. Par exemple, le nouveau produit pourra s'en prendre à une situation à améliorer, en se positionnant pour qu'il puisse répondre à deux situations à améliorer en même temps, ou pour qu'il réponde à une même situation à améliorer de deux manières différentes. Finalement, les attributs sont toujours positionnés par rapport au tout, c'est-à-dire le produit qu'ils qualifient. On pourra miser sur la compréhension du tout pour comprendre l'attribut. À l'inverse, on pourra mettre en opposition certains attributs. Lorsqu'une compagnie d'ordinateurs portables commercialise des modèles desquels on peut retirer l'écran pour l'utiliser seul comme tablette électronique, on place les deux utilisations en opposition : l'utilisation laborieuse et formelle de l'ordinateur avec clavier pour les activités sérieuses et l'écriture de longs textes contre l'utilisation rapide, à l'aise ou en déplacement, de la tablette pour consulter les réseaux sociaux ou regarder un film.
- La liaison en design peut réutiliser l'exemple comme l'analogie/la métaphore. Si l'on traduit l'exemple vers la pratique du design, il s'agit d'inclure dans le produit un attribut qui adresse, de manière inédite, mais efficace, la situation à améliorer. Bien entendu, à moins d'une argumentation marketing pour soutenir le produit-exemple, le lien inattendu entre l'attribut et la situation devra être mis au clair, probablement par une structure d'identité évidente. D'une manière semblable à l'exemple, l'analogie ou la métaphore,

la liaison sert à redéfinir l'adresse à une situation à améliorer, mais cette fois-ci, le produit sert de métaphore à un autre produit généralement accepté, mais moins efficace. La métaphore en développement de logiciel est une pratique que l'on retrace au milieu des années 1990 (Marcus, 1994 ; Smyth, Anderson et Alty, 1995). Elle consiste à utiliser des images familières pour faire comprendre rapidement à l'utilisateur l'utilité de certaines fonctions. Une métaphore bien connue est l'utilisation du terme 'bureau' pour signifier l'interface de base d'un ordinateur personnel, et l'emploi de l'iconographie liée à la bureautique pour ses fonctions de base, comme la corbeille, par exemple.

- La réciprocité et la transitivité visent principalement à emprunter de la valeur à d'autres notions déjà acceptées. On peut donc positionner son produit en l'alignant avec une même situation à améliorer, ou en faisant référence à d'autres produits par l'utilisation d'attributs formels. De cette façon, on absorbe l'adhésion à certaines thèses et on s'incruste dans le public universel du produit référent. De même, on pourra aligner certaines innovations sur des attributs empruntés à des référents satisfaisants, bénéficiant ainsi de l'adhésion inspirée par certains attributs pour construire une valeur des nouveaux attributs. Lorsque les sites Web dédiés aux canaux de télévision ont commencé à proposer du contenu en ligne et que les services de télévision disponibles en flux continu sur Internet (en anglais : *streaming television*, par exemple : Netflix et CraveTV) sont devenus communs et désirables, la demande pour les télévisions intelligentes a augmenté grâce à leur alignement avec les possibilités de l'ordinateur relié à l'Internet.
- Comme son nom le suppose, le lien causal associe des événements selon une chaîne de cause-conséquence, il est particulièrement efficace pour louer ou jeter le blâme sur les causes. Un exemple plutôt clair de design peut être trouvé dans les produits biologiques, pour lesquels on acceptera une augmentation de coût de production, et donc du prix de vente, dans le but de s'associer au public particulier pour qui la santé et/ou l'écologie (en tant que lieu de la qualité) sont importantes. On identifie l'irresponsabilité environnementale comme cause de la réduction du prix.
- L'incompatibilité entre les attributs eux-mêmes ou entre les attributs et l'opinion normale et acceptée est généralement à éviter, mais elle peut être nécessaire selon le cas. Lorsque des attributs semblent incompatibles ou que l'un paraît ridicule, on doit

permettre à l'utilisateur de résoudre la situation. Le ridicule affrontant les présomptions bien établies, il est probablement sage d'éviter de l'utiliser lorsqu'on tente de convaincre le public universel. On pourra par contre positionner l'utilisation du produit dans une hiérarchie forte pour pouvoir utiliser le ridicule avec des attributs basés sur le préférable pour un public particulier. Lorsqu'un nouveau lave-vaisselle est notamment plus puissant que les autres, on pourra miser sur le ridicule de l'idée que l'utilisateur ait besoin de rincer la vaisselle avant de la faire laver par la machine.

### **8.3 - Identité et juxtaposition en design de jeux**

Nous allons maintenant proposer des mises en application et des exemples spécifiques aux jeux pour les formes rhétoriques en design discutées dans la section précédente.

#### **8.3.1 - Définition en design de jeu**

La définition sert principalement à identifier et décrire un aspect de la thèse soutenue par le produit ; il s'agit donc de la structure la plus directe pour communiquer la thèse du jeu au joueur. D'une manière générale, le jeu est défini par la perception vendue à travers tout ce qui accompagne ou se trouve en périphérie du jeu, incluant son titre, un livret d'instructions, des slogans, la boîte dans laquelle il se trouve (ou du moins l'image et le texte qui l'accompagnent dans les boutiques physiques et virtuelles), et les publicités. On peine d'ailleurs à imaginer une manière pour le jeu de se définir lui-même sans avoir recours aux autres formes rhétoriques identitaires que nous discuterons ci-dessous.

L'utilisation du jeu peut, par contre, être clairement définie par des signifiants, par exemple des tutoriels qui expliquent comment utiliser le jeu et qui guident donc le joueur vers le sens et l'expérience recherchée.

#### **8.3.2 - Coexistence en design de jeu**

La coexistence est sûrement la manière la plus claire et la plus commune de définir un jeu. En effet, les jeux existent dans un imaginaire commun et la pratique du jeu possède son propre vocabulaire très évocateur pour les joueurs.

Nous allons examiner en plus de détails les différentes structures de coexistences, et la manière dont elles apparaissent dans le jeu.

### **8.3.2.1 - Essence, symbolisme et éléments prototypiques en design de jeu**

L'essence et le symbolisé du jeu sont souvent englobés dans un genre, et le sens et l'expérience que ce dernier représente. Contrairement à une idée ou une philosophie, cependant, l'idée d'une essence d'un genre de jeu est problématique puisqu'elle n'existe pas de manière constante, mais qu'elle se transforme à travers les hybridations et les innovations. On ne parlera donc pas ici d'une essence, mais d'une configuration d'« éléments prototypiques » (Arsenault, 2011, p. 287).

Par exemple, l'expérience du jeu vidéo de stratégie en temps réel est construite sur le réflexe, la vivacité d'esprit, l'organisation, la planification et d'autres formes de résolution de problème mental, mais cette expérience n'est pas directement accessible au regard du joueur qui n'est pas confronté aux défis offerts par le jeu. Toutefois, l'angle de vue en plongée, le nombre de personnages et/ou de bâtisses à l'écran, la distance entre ces éléments et le point de vue du joueur sont des éléments prototypiques du genre. De même, le plateau à cases hexagonales d'un jeu de société évoque un certain type d'expérience tactique.

Les exemples précédents font tous deux référence à des éléments visuels, mais on pourra sûrement aussi utiliser ce type de coexistence à travers les règles, les autres types de contenus, le récit ou la diégèse. Par exemple, l'inclusion d'une interface d'inventaire propose typiquement une expérience de collection, de progression et/ou de gestion d'objets. De manière semblable, l'utilisation d'un univers médiéval fantastique offre une expérience plus héroïque et moins complexe que celle proposée par un jeu se déroulant dans un univers réaliste contemporain.

Certains contenus d'un jeu font donc référence à une expérience prototypique.

### **8.3.2.2 - Double hiérarchie en design de jeu**

L'utilisation de la coexistence implique souvent une comparaison avec d'autres jeux semblables auxquels on fait référence. La double hiérarchie se sert de la référence à un jeu ou à un genre existant, mais elle dépasse les bienfaits associés à cet autre jeu : soit en présentant une meilleure solution, différente ou simplement mieux développée que la première, soit en proposant une solution plus polyvalente, permettant de s'en prendre à une autre situation à améliorer en même temps que la première, soit avec une seule situation à améliorer de deux manières différentes.

Le discours marketing se sert souvent du contenu pour présenter des arguments de double hiérarchie, mais ces arguments sont aussi soutenus par le contenu du jeu. Par exemple, *Borderlands* (2009), qui possède, à première vue, tous les attributs d'un jeu de tir à la première personne, offre une nouvelle hiérarchie de personnalisation avec ses systèmes de progression de talents et la quantité indéterminée d'armes disponibles. Ces attributs combinent une double hiérarchie qui redéfinit la mesure en faisant la promotion de l'unicité comme solution intéressante à l'expérience compétitive, et qui renforce la hiérarchie en s'y attaquant de deux manières différentes.

### **8.3.2.3 - Rapport au tout en design de jeu**

Le rapport au tout permet de positionner les aspects par rapport à l'ensemble. On comprendra donc la signification d'un élément du jeu en le considérant dans son contexte ou dans le jeu de manière générale.

Par exemple, interagir avec une porte dans la plupart des jeux vidéo n'implique que l'idée de traverser vers une nouvelle pièce. Mais dans un jeu comme *Resident Evil* (1996), traverser une porte comporte un moment de stress (soutenu par une courte cinématique) qui pourra nous mener directement au milieu d'une troupe de zombies. Cette idée est, d'une certaine façon, reprise dans la série *Costume Quest* (2010), où nous sommes obligés de cogner à chacune des portes du quartier pour progresser, mais où l'on nous offre un combat dans environ 50 % des occasions. La porte pourra également avoir un sens important selon la jouabilité. Si une porte verrouillée dans *Maniac Mansion* (1987) implique qu'il existe une clé pour l'ouvrir et qu'on devra revenir plus tard, une porte verrouillée dans *Baldur's Gate* (1998) suggère plutôt un endroit optionnel, qui contient potentiellement des objets pouvant renforcer l'équipe, mais qui ne sont pas obligatoires pour la progression du jeu. Ces portes-là ne sont accessibles qu'avec l'aide du voleur de notre équipe ; si l'équipe n'a pas de voleur, l'endroit n'est pas accessible et le jeu continue.

### **8.3.3 - Réciprocité et transitivité en design de jeu**

Les structures de réciprocité et de transitivité permettent à un jeu, s'il est classé dans une certaine catégorie, de profiter de la valeur que l'on confère aux autres jeux de cette catégorie.

Ainsi, on constate l'importance des genres et des franchises. Ceux-ci ont déjà démontré l'importance de la situation à améliorer, et c'est par réciprocité et/ou par transitivité qu'un tout nouveau jeu qui s'inscrit dans cette catégorie pourra profiter de ce travail de persuasion préalable.

La réciprocité et la transitivité peuvent être utilisées pour aborder les deux aspects du public cible. En effet, on pourra convaincre le public universel du jeu de la pertinence du nouveau produit, puisque les jeux auxquels on fait référence ont déjà démontré leur efficacité. Lorsqu'un nouveau jeu de plateforme de la franchise *Super Mario Bros.* (1985) est commercialisé, on connaît déjà le type d'expérience (un équilibre défi-compétence et une ambiance bon enfant) qui nous sera offerte. Le public de la franchise est donc rapidement convaincu que le nouveau produit sera un bon outil pour atteindre cette expérience.

Inversement, on peut se servir de la transitivité pour fusionner le sens de deux entités établies et ainsi faire la promotion d'une expérience supérieure née de cet antagonisme. Reprenons un exemple similaire à celui que l'on a discuté plus haut. *Super Mario Kart* (1992) combinait l'expérience de la conduite de course avec l'expérience typique (équilibre défi-compétence et ambiance bon enfant) de la franchise *Mario*. Ainsi, bien qu'il prenne appui sur une combinaison d'expériences inattendue, le jeu persuade son public cible, combinant à la fois les amateurs de la franchise et les amateurs de jeux de course, de sortir de leur zone de confort respective en répondant à une nouvelle hiérarchie de valeurs pouvant leur correspondre. Le jeu sera en effet facile d'accès et agréable, mais il offrira aussi des défis liés à la fantaisie de conduire un véhicule à toute vitesse.

### **8.3.4 - Liaisons en design de jeu**

Les liaisons se distinguent de la coexistence en introduisant des éléments qui ne portent pas nécessairement sur le jeu, permettant d'obtenir une référence significativement différente. Nous explorerons, comme plus haut dans le texte, l'exemple et l'analogie/métaphore.

#### **8.3.4.1 - Exemple en design de jeu**

L'exemple nous propose quelque chose de nouveau, souvent un nouveau lien à faire entre un objet et ses bienfaits ou une nouvelle façon de concevoir les bienfaits de cet objet. En jeu, l'exemple sert souvent de signifiant, proposant une manière simple d'utiliser un élément du

jeu, pour ensuite confronter le joueur à des situations dans lesquelles l'élément est de plus en plus utile.

Par exemple, la franchise *Mega Man* (1987) est connue pour son efficacité à introduire des éléments, stratégies et options. On y trouve habituellement une progression de défi pour amener le joueur à utiliser le nouvel élément de la manière voulue par le jeu, utilisant à la fois des ennemis de plus en plus puissants ou un design de niveau moins permissif.

De cette manière, on y établit une nouvelle façon de percevoir et d'utiliser l'élément pour ensuite mettre le joueur en contexte d'application de plus en plus exigeant.

#### **8.3.4.2 - Analogie ou métaphore en design de jeu**

L'analogie et la métaphore servent à instaurer un lien entre un élément du jeu et une entité externe. On pourra habituellement faire ce genre de liaison facilement en intégrant un objet de la vie courante dans la ludodiegèse et ainsi profiter des connaissances du joueur par rapport à cet objet.

Par exemple, dans *Monopoly* (1935) on utilise des billets de banque qui ressemblent à ceux que l'on utilise dans la vie quotidienne. De plus, on les utilise d'une manière analogue aux nôtres : pour acheter des choses.

#### **8.3.5 - Lien causal en design de jeu**

Le lien causal est plus facilement reconnu dans les relations entre les décisions prises dans le jeu et le résultat obtenu, ou entre les tâches proposées par le jeu et l'expérience obtenue. Évidemment, le but du lien causal est de persuader le joueur de la thèse du jeu (qu'il offre la meilleure solution ou du moins une solution unique). Ainsi, même si tous les éléments du jeu pourraient, d'une certaine manière, être perçus comme cause de l'expérience obtenue, on utilisera le lien causal uniquement lorsque la décision, le résultat, l'inclusion d'un élément ou l'expérience obtenues pourraient être perçus comme négatifs. Nous pouvons exemplifier les avantages de juxtaposer des éléments par lien causal selon les trois approches suivantes :

- Déterminer le poids relatif de la cause, de la conséquence et de la responsabilité : d'une certaine manière, le lien causal est au centre de la plupart des jeux de casse-tête, de labyrinthe et de résolution de problèmes puisque l'utilisation d'une mauvaise solution

par le joueur mène typiquement à un mauvais résultat. Comme pour ses utilisations en rhétorique, on tente de responsabiliser celui ou celle que l'on souhaite blâmer pour une expérience négative. De manière semblable, les liens causals permettent de promouvoir des attributs moins alléchants en les mettant en relation avec l'effet qu'ils auront. Si un jeu vise une expérience de défi, on reliera l'expérience triomphale d'avoir vaincu l'adversité à la difficulté planifiée et surmontée ;

- Moduler l'importance des causes complémentaires : lorsque l'on positionne le jeu face à sa concurrence (ou face aux jeux précédents de sa franchise), on veut généralement conserver l'effet de la structure, qui est un bon moyen d'atteindre l'expérience voulue, mais en diminuant les irritants liés à l'atteinte de ce défi. Si l'on compare les deux premiers opus de la franchise *Assassin's Creed*, on constate qu'un objectif commun des jeux est de faire la promotion d'une fantaisie : être un assassin-acrobate. Pour ce faire, on donne au joueur un arsenal de talents-clés qu'il devra utiliser pour accomplir les tâches données. Dans *Assassin's Creed* (2007), ces tâches sont simples et répétitives, tandis que dans *Assassin's Creed II* (2009), elles sont mieux intégrées à la progression narrative et sont utilisées, à travers les missions, de manière suffisamment distincte pour conserver la fraîcheur de l'expérience. On promeut ainsi la diversité comme cause de la réduction des irritants ;
- Remonter la chaîne causale : avec chaque nouveau jeu appartenant à un genre ou une franchise, on redéfinit le sens et l'expérience que la catégorie souhaite explorer. Toutefois, cette redéfinition peut souvent éloigner le joueur de l'expérience originellement visée, ou créer des irritants de plus en plus considérables. En remontant la chaîne causale, on peut alors recentrer les éléments du jeu dans une forme plus proche de l'essence de l'expérience visée. Depuis sa troisième édition de *Dungeons & Dragons* (2000), chaque itération du jeu de la simcitfranchise augmentait la précision des options et des pouvoirs des personnages. Cette tendance poussait le joueur vers une microgestion des choix et ressources, devenue la carte de visite de la franchise qui s'en servait pour promouvoir la personnalisation du personnage interprété par le joueur. Lorsque la 5<sup>e</sup> édition du jeu de rôle a été publiée en 2014, les designers ont considérablement revu cette façon de faire et ont recentré l'expérience de personnalisation sur des blocs



d'options cohérentes permettant toujours une grande personnalisation, mais enlevant la complexité de la microgestion.

### **8.3.6 - Incompatibilité en design de jeu**

Les éléments d'un même jeu seront automatiquement mis en juxtaposition. Ainsi, si certains éléments sont en contradiction ou incompatibles, la thèse soutenue sera moins efficace.

La manière la plus directe d'éviter l'incompatibilité est d'avoir un jeu parfaitement cohérent en lui-même, dont tous les éléments font la promotion d'une même expérience. Le jeu peut aussi osciller entre des expériences différentes, mais ses éléments prennent alors un sens différent dans chacune d'elles. Par exemple, dans *Thief : The Dark Project* (1998), le joueur est partagé entre l'expérience de résolution de problème lui permettant d'éviter les gardes et une expérience de fuite (beaucoup plus intense et sensationnelle) lorsqu'il est repéré. La même cachette peut alors servir de point d'observation ou d'asile selon l'expérience vécue.

On devra tout de même limiter l'utilisation des éléments pour éviter de confondre les thèses selon le moment de jeu. Si dans *Baldur's Gate* (*Baldur's Gate*), le joueur peut utiliser l'option de repos pour regagner des ressources, cette utilisation n'est permise que dans les zones sécuritaires. Si son groupe d'aventuriers se trouve dans une zone dangereuse, le repos sera interrompu par une attaque des monstres avoisinants. Le jeu fait donc contraster deux expériences, l'exploration de nouvelles zones pleines d'ennemis, et l'expérience du terrain connu et sécuritaire. Le même élément — le repos — est employé dans les deux expériences, soit comme une méthode de récupération de ressources, soit comme une initiation du combat. De manière semblable, le jeu empêche le groupe d'aventuriers de se reposer dans les rues d'une ville, poussant l'expérience vers celle de l'état altéré, de la fantaisie, qui amène le joueur à interpréter les personnages qui préfèrent dormir à l'auberge.

Enfin, si la juxtaposition des éléments doit être incompatible ou ridicule, on pourra utiliser la dissociation, une technique argumentative que l'on discutera plus loin (voir page 242).

## 8.4 - Identité et juxtaposition dans *Doctrina Fabula*

### 8.4.1 - Définition dans *Doctrina Fabula*

Contrairement à d'autres produits, le jeu permet une communication asynchrone avec l'utilisateur. Cela signifie que les attributs de la plupart des jeux, dont les jeux de rôles, peuvent être révélés l'un après l'autre. Ainsi, l'usage de la définition ressemble beaucoup plus à celle que l'on ferait en argumentation qu'à d'autres disciplines du design.

La structure d'un manuel de règles impose un usage régulier de la définition. Étant donné la faible teneur interactive du texte et la présence particulièrement modérée de soutien visuel (dans les manuels de règles de jeux de rôle), la plupart des sections débutent par une définition des concepts les plus importants qui entrent en jeu dans la règle décrite. De même, lorsqu'un élément important est introduit dans l'aventure, on introduira un court paragraphe pour le définir.

Il est presque plus intéressant de remarquer quelles sections du manuel de règles et de l'aventure ne commencent pas par une définition. En effet, ces sections présentent habituellement des règles ou des scènes 'définies' par leur rôle dans le système formel/réglé ou narratif. On présuppose habituellement que le nom des concepts est suffisant pour comprendre de quoi il retourne, et le designer se lancera donc immédiatement dans la traduction du rôle de ce concept dans la vie quotidienne ou les connaissances générales, afin de tendre son rôle dans le système formel/réglé ou narratif du jeu. Ceci rejoint, d'une certaine manière, la logique interprétative des signifiants et de la ludodiégèse.

La section portant sur la prudence (page 10 du manuel de règles), par exemple, ne prend pas le temps de définir ce qu'est la prudence. La section est en réalité une sous-section portant sur les ressources. Le designer assume ici que le lecteur déduira qu'il s'agit d'une ressource, que le joueur peut donc dépenser des points de prudence, etc. On présuppose que le lecteur connaît le concept de prudence ; on définira donc immédiatement son rôle dans le système formel/réglé du jeu sans passer par la vie quotidienne ou les connaissances générales. On se place directement dans un contexte d'utilité pour le joueur ou la joueuse.

### 8.4.2 - Coexistence dans *Doctrina Fabula*

Nous n'avons pas trouvé de référence à la double hiérarchie dans le design du jeu *Doctrina Fabula*, ainsi, nous avons retiré cette sous-section des paragraphes qui suivent.

Dans *Doctrina Fabula*, l'essence, le symbolisme et le rapport au tout font principalement référence au générateur primaire : le thème et le type de jeu. Ainsi, le lecteur pourra comprendre l'identité du jeu en faisant référence à ses connaissances sur les récits édifiants et le jeu de rôle :

« L'imbrication des leçons et des compétences me semblait naturelle, on y retrouve encore le rapport au tout en faisant référence au récit édifiant, parfois aussi appelés les récits d'apprentissage, qui sont essentiellement une fiction qui vise à nous apprendre quelque chose, souvent la prudence et/ou la modération » (Extrait du journal réflexif).

Une grande quantité de références à l'essence et au symbolisme ont été identifiées dans le journal réflexif comme dans le manuel de règles/l'aventure. Tous tiennent toutefois le même rôle, celui d'imbiber le jeu de thèmes ou de tropes liés aux récits édifiants, ou de conventions issues du jeu de rôle. Ceci peut avoir pour objectif de justifier la logique des règles ou les propositions d'interaction dans l'aventure.

### 8.4.3 - Liaison dans *Doctrina Fabula*

Aucune référence à l'analogie ou à la métaphore n'a été identifiée dans le design de *Doctrina Fabula*. L'exemple a cependant été grandement utilisé.

Comme mentionné précédemment, l'exemple est utilisé pour proposer quelque chose de nouveau. Ici, le designer-chercheur l'a abondamment utilisé dans le manuel de règles afin de contextualiser l'application et la complexification des règles. La citation suivante peut être considérée comme un archétype de liaison utilisé dans le manuel de règles ; elle conclut une description de la règle portant sur les roulés de dés. Cette règle introduite par le designer-chercheur explique les faits suivants : si l'on roule le maximum possible sur un dé, on peut le rouler une deuxième fois et additionner les chiffres obtenus, mais si celui-ci affiche encore le maximum, on ne peut pas le faire rouler une troisième fois. Comme la règle intègre plusieurs étapes et qu'elle peut mener à une certaine confusion, le designer-chercheur emploie l'exemple pour détailler le processus du rouler de dé et du calcul du total :

« Par exemple, Gilbert la chèvre a un D4 en Connaissances et tente de comprendre comment utiliser un sous-marin à pagaies pour s'enfuir avant que les curieux hommes-

lézards qui habitent l'île ne le rattrapent. Si François, le joueur qui interprète Gilbert, roule son dé à 4 faces et obtient un 3, son résultat d'action sera 3. Si François roule un 4, alors il roule son D4 une deuxième fois. Si son deuxième roulé est un 2, alors son résultat d'action est 6. Si François roule un 4 et que son deuxième roulé est un autre 4, il ne roule pas une troisième fois, son résultat d'action est 8. » (*Doctrina Fabula*, manuel de règles, p. 8)

L'exemple est ainsi employé lorsque la seule description d'un concept ou d'une règle est jugée insuffisante pour bien saisir la gestion ou les synergies possibles avec d'autres règles. On l'utilise également pour clarifier le rôle du concept ou de la règle dans la résolution de certains problèmes.

Dans un sens, l'exemple est utilisé comme premier contact concret du lecteur avec la règle. Elle établit les possibles et met en présence des stratégies promues par le designer-chercheur.

#### **8.4.4 - Réciprocité et transitivité dans *Doctrina Fabula***

La réciprocité et la transitivité ont été utilisées, dans le design de *Doctrina Fabula*, davantage pour mettre en lien des règles et des concepts. Cela amène le joueur à réfléchir à ces règles et concepts en un tout, d'une importance et d'une perspective semblables.

Dans la mise en page de la feuille de personnage (voir Figure 2, en page 215), qui est une fiche aide-mémoire sur laquelle le joueur ou la joueuse peut noter les informations les plus importantes à retenir pour jouer, les différentes informations sont regroupées ensemble pour permettre aux joueurs de percevoir rapidement les liens qui les constituent. De même, la majorité de l'espace est dédiée aux leçons et aux domaines de compétence, les deux éléments centraux dans la résolution d'action et la progression.

Dans une certaine mesure, le jeu capitalise aussi sur l'utilité de la réciprocité et de la transitivité, telle que présentée dans les sections précédentes de ce chapitre (voir page 207). Le but est ici de récupérer la force de persuasion et l'intérêt du public lié à la fois aux jeux de rôle en tant que type de jeu et aux récits édifiants en tant qu'objet culturel, mais cet usage n'est pas entré en usage de manière concrète lors de la phase de recherche par le design.

Figure 2: Feuille de personnage (tiré du manuel de règles de *Doctrina Fabula*)

#### 8.4.5 - Lien causal dans *Doctrina Fabula*

Le lien causal n'a pas été invoqué souvent lors du design de *Doctrina Fabula*, il a été ensuite remarqué dans deux scénarios significativement différents. Nous allons donc les explorer ici séparément.

« Le système de règles de ce jeu, comme pour celui de tous les jeux de rôle, est d'exposer les statistiques de succès aux joueurs avant qu'il [sic] puisse [sic] prendre une décision à l'intérieur du récit. En ce sens, il semble d'autant plus pertinent d'avoir utilisé des types de scènes avec des seuils de difficultés explicites directement dans le livre des règles. Nous renforçons donc le lien causal entre le succès et la bonne décision prise par le joueur en pleine connaissance de cause. Non seulement il pourra choisir l'action spécifique qu'il voudra que son protagoniste utilise à l'intérieur du récit, mais aussi vers quelle [sic] type de scène il voudra amener la narration. On module donc, d'une certaine façon, les possibilités, pour le maître de jeu, de mettre l'aventure sur «une [sic] rail de train » (Extrait du journal réflexif)

Cette première forme d'usage du lien causal est une responsabilisation des joueurs. En exposant les informations nécessaires pour prendre une décision éclairée, le jeu offre la possibilité aux joueurs de justifier, donc de trouver une cause raisonnable à leurs choix. On permet alors à ces joueurs de renforcer une impression d'avoir 'bien joué' selon les informations

et les options considérées. On est ici dans un usage du lien causal visant à ‘déterminer le poids relatif de la cause, de la conséquence et de la responsabilité’.

À l’inverse, on remarque, dans la réflexion de design de *Doctrina Fabula*, un autre usage du lien causal, visant cette fois-ci à ‘moduler l’importance des causes complémentaires’ :

« la prochaine section, « créer un protagoniste », a été montée [*sic*] pour accélérer non seulement la création originale des protagonistes, mais aussi pour assurer un changement rapide de protagoniste lors de la mort de celui-ci. Nous avons intégré un nombre très limité : une chance justement pour mettre en scène les récits édifiants dans lesquels les protagonistes se trompent et souvent paient cher le prix de leur échec. Toutefois si nous voulons que les protagonistes puissent perdre et mourir rapidement, nous ne voulons tout de même pas que les joueurs soient exclus trop longtemps de la coopération narrative. Il existe donc un lien causal entre la rapidité création [*sic*] des protagonistes et l’encouragement des règles pour le joueur a tenté [*sic*] des actions dangereuses et difficiles. Les espèces qui ont été choisies pour le jeu (l’enfant, l’aristocrate, le chat, la chèvre et le cochon) ont évidemment été sélectionné [*sic*] pour mettre une fois de plus en présence l’idée du monde fabuleux, de récit édifiant en utilisant des espèces que l’on retrouve souvent dans les contes de Perrault par exemple. » (Extrait du journal réflexif)

On compare ici, à travers l’expérience des joueurs, le jeu à d’autres jeux du même type. En effet, dans la plupart des jeux de rôle, la création de personnages est relativement longue et même fastidieuse. Plusieurs jeux cherchent à offrir une opportunité de personnalisation supérieure en proposant des pages entières d’options, permettant de ‘micro-gérer’ la création du personnage que le joueur ou la joueuse interprétera. *Doctrina Fabula* emprunte une voie à contre-courant de cette tendance en réduisant le plus possible le temps requis pour créer le personnage à interpréter.

Comme mentionné dans la citation, ceci vise à réduire le plus gros problème du remplacement du protagoniste en cas de mise hors-jeu (généralement lorsqu’il meurt dans la diégèse) : le temps requis pour créer un personnage de remplacement. Ainsi, on réduit l’impact de cette cause complémentaire qui consiste à tenter de garder son protagoniste dans le jeu.

Aucune instance d’usage du lien causal pour ‘remonter la chaîne causale’ n’a été identifiée dans le design de *Doctrina Fabula*.

#### **8.4.6 - Incompatibilité dans *Doctrina Fabula***

Étant donné que le joueur de *Doctrina Fabula* gère sa progression à travers l’échec, il se confronte immédiatement au ridicule. En effet, la plupart des jeux de rôles possèdent un système

de progression temporel (on reçoit des points de progression à la fin de chaque séance) ou lié au succès (on reçoit des points de progression lorsqu'on réussit l'aventure ou une scène).

Le patriarche des jeux de rôles, *Dungeons & Dragons* (1974) — ainsi que toutes les éditions subséquentes du même jeu — ira même jusqu'à relier les points de progression — ici des points d'expérience — avec la défaite contre un ennemi en combat. Bien que d'autres façons d'accumuler de l'expérience aient été ajoutées au fur et à mesure, chacune des éditions du Bestiaire Monstrueux (un manuel compagnon du livre de règles de *Dungeons & Dragons*, dans lequel on retrouve une liste d'ennemis à utiliser lors des bagarres) offre toujours la valeur des monstres en points d'expérience, et ces points sont donnés au joueur lorsqu'il réussit à vaincre ledit monstre.

Ainsi, l'idée d'offrir des points de progression — ici des points d'apprentissage — exclusivement lorsque le protagoniste échoue son action placera le joueur expérimenté face à un changement conceptuel important.

C'est sans compter le fait que l'échec est naturellement associé à la stagnation de l'histoire. Si un problème advient, il tient de la logique commune que réussir une action visant à surmonter le problème permettra la progression de l'histoire racontée. À l'inverse, l'échec de ladite action bloquera la progression de l'histoire racontée :

« Le jeu juxtapose naturellement deux expériences ou objectifs : c'est-à-dire celui de réussir à surmonter les obstacles et celui d'échouer lamentablement. On crée donc un rythme entre ces deux expériences en encourageant le joueur à surmonter les obstacles lorsqu'il ne peut *[sic]* ou en faisant de son mieux pour échouer grandioisement *[sic]* lorsqu'il ne peut pas faire autrement. On crée donc une certaine forme d'incompatibilité, mais en juxtaposant ces deux formes d'expériences complémentaires le joueur se retrouve à devoir créer une stratégie, plutôt une tactique, pour arriver à ses fins. » (Extrait du journal réflexif)

Comme suggéré dans la citation, cette incompatibilité est assumée dans l'expérience visée. Le système de règles tente de la positionner comme un encouragement vers une tension où l'échec est récompensé par des points d'apprentissage et une complication de la situation. L'histoire racontée continue donc à avancer, mais elle est de plus en plus complexe. En même temps, les protagonistes qui progressent peuvent surmonter des situations de plus en plus dangereuses.

L'incompatibilité et le ridicule sont donc utilisés, dans *Doctrina Fabula*, comme de nouvelles propositions d'expérience que le joueur ou la joueuse devra déduire et adopter. Il s'agit d'une utilisation qui ne se conforme pas avec les impératifs liés à l'évitement de l'incompatibilité en argumentation. Il sera alors intéressant de comprendre comment les joueurs répondront à cette situation et comment le designer-chercheur aurait pu mieux positionner cette nouvelle perspective.

## **8.5 - Identité et juxtaposition durant les tests utilisateur**

De toutes les sections de notre thèse, celle-ci a été la cible du plus grand nombre de critiques de la part des participants quant à son implémentation.

### **8.5.1 - Définition durant les tests utilisateur**

L'une des raisons pouvant expliquer ce rejet est la volonté du designer-chercheur d'éviter d'inclure une définition claire du jeu qu'il tentait de concevoir. Les participants ont donc dû déduire leur interprétation du jeu et leurs attentes à partir d'autres attributs du jeu.

Dans le chapitre précédent (voir page 184), nous avons proposé, en concordance avec le discours de Donald A. Norman, qu'il soit essentiel de laisser le public produire sa propre interprétation du produit. De fait, le designer ne devait pas chercher à éliminer les interprétations possibles. Il semble clair, ici, qu'un certain niveau de contrôle du discours identitaire du jeu aurait pu profiter non seulement à l'appréciation du jeu, mais aussi potentiellement à l'absorption des connaissances sur le système.

La participante 62 nous a expliqué avoir des difficultés à se retrouver dans le matériel et à absorber la grande quantité de contenu, un point soutenu par sa coéquipière, la participante 61. Toutefois, ces deux participantes sont aussi les seules qui avaient décrit leur expérience avec les jeux de rôle comme inexistante ou très limitée. Le participant 10, un joueur habitué des jeux de rôle depuis une trentaine d'années (tout en comptant quelques hiatus, dont les deux dernières années), a déclaré qu'il sentait ne pas tous saisir du système qu'il devait mener, étant maître de jeu pour son équipe : « Donc j'avais de la difficulté à voir comment faire fonctionner tout ensemble, c'était complexe en fait de mon point de vue. »



D'autres participants ont décrit un jeu léger en termes de nombre de règles, comme en témoigne cette citation du participant 24 : « C'est très simple, dans le sens où ça ressemble à... pas autant White Wolf parce qu'il y avait plus de règles que ça, mais les autres jeux, dans *Ghostbusters*... » Le participant 24 possède une pratique assidue d'une trentaine d'années avec des jeux de rôle soutenus par des systèmes complexes tels que *Pathfinder* (2009), *Dungeons & Dragons*, 5<sup>e</sup> édition (2014) ou *Shadowrun* (1989). Malgré cela, il avoue avoir également perdu ses assises entre deux séances de jeu :

« Je dirais qu'on a pris un peu de retard surtout la deuxième *game*, vu qu'on partait sans avoir rafraîchi les règles, on épuisait vite notre motivation, notre prudence est descendue vite et après ça, on a senti un petit « Hey les *boys* : les leçons ! » On s'est mis à brûler notre *xp* pour apprendre des leçons. » (participant 24)

Ceci dit, comme nous l'avons exposé dans notre section sur les publics particuliers expérimentés et novices (voir page 171), certains participants ont utilisé des références à d'autres systèmes pour reconnaître, contextualiser et comprendre les règles de *Doctrina Fabula*. Cette situation suggère que la plupart des règles de notre jeu proposaient un niveau de définition bien jaugé pour un public expérimenté. Il serait sans doute intéressant d'employer des indices visuels (des encadrés, par exemple) pour offrir des définitions plus explicites, et permettre ainsi aux participants expérimentés de saisir les règles en se basant sur leurs connaissances antérieures tout en soutenant un public novice qui ne possède justement pas de telles connaissances.

### 8.5.2 - Coexistence durant les tests utilisateur

Pour en revenir à notre hypothèse de départ, le manque de définition semble également avoir induit un objectif de jeu différent pour certains participants. En l'occurrence, les groupes de discussion révèlent trois compréhensions du jeu assez distinctes :

- Le jeu vise à établir une atmosphère légère en minimisant l'utilisation des règles ;
- Le jeu cherche à imposer une moralité naïve et innocente, digne des fables et contes de fées ;
- Le jeu est un jeu de rôle et devrait être utilisé comme tel.

On peut ici avancer que le véritable objectif du jeu était d'encourager l'échec et la mort du personnage, donc qu'aucune des trois déductions mentionnées ci-haut ne s'aligne vraiment avec celle-ci.

L'essence du jeu, qui n'a pas réussi à faire consensus, a donc mené les équipes (et parfois les participants au sein d'une même équipe) dans des directions différentes. En effet, puisque l'essence perçue était différente, les participants donnaient une importance plus centrale à certains aspects du jeu correspondant justement à l'essence perçue.

Pour les participants ayant trouvé le centre du jeu dans son atmosphère légère, l'interprétation des personnages, l'humour et la créativité devenaient primordiaux dans l'expérience. Pour ceux qui percevaient le jeu comme diffuseur de sa propre morale, il devenait d'autant plus intéressant de jouer avec les limites de celle-ci, en évitant de tuer des brigands, mais en s'engageant dans des comportements visant à divertir ou à choquer. Par exemple, durant les observations, nous avons remarqué que la participante 35, interprétant un personnage chat, a passé un long moment de la partie à tenter de séduire les chattes du village. Le comportement, tout à fait pertinent pour l'avancée de l'aventure (elle parvenait à obtenir des informations importantes à travers ses nouveaux contacts), déviait des thèmes normalement associés aux contes de fées. Enfin, les participants ayant perçu l'essence du jeu comme un simple jeu de rôle tentaient de ramener l'expérience dans les tropes habituels. Le participant 40, maître de jeu de son équipe qui a dû synthétiser l'aventure de manière considérable (les horaires de son équipe et du chercheur ne concordaient que pour une séance d'environ 3 h), a tout de même choisi d'y insérer un combat : « j'ai sacré un combat, pareil... je me demande quel point... c'est-tu moi ? C'est-tu parce que je voulais essayer ? Il fallait que je mette un combat, c'est-tu parce que je suis tellement habitué que ça prend un combat que... »

Dans tous ces cas, l'essence du jeu, en tant qu'attribut mis en coexistence avec le jeu lui-même, a donc servi de guide pour interpréter les règles et a bel et bien proposé des interactions durant les séances.

Toujours en discutant de la coexistence, nous avons pu identifier une double hiérarchie dans le discours du participant 43 :

« Et, en même temps, tu peux l'utiliser [une leçon] sur quelqu'un d'autre, et ça, ça rajoute la possibilité de toujours être attentif à ce que les autres font, il y a un autre joueur qui est en train de faire sa passe d'action, donc je pars dans la lune... mais là je me dis « Est-ce que je pourrais utiliser mon truc pour l'aider ? » ou une affaire de même. Ça crée vraiment un esprit de groupe et de *freestyle*, on y va et on fait quelque chose. Je trouve vraiment que ça roule super bien, comme règle, mieux même que quelque chose comme *FATE* qui

va donner des aspects qui vont servir pour ton personnage, le rendre cool lui-même. Ça dit « tireur légendaire » sur ma fiche, ça fait que j'ai un *gun*... tandis que là c'est des aspects... ce n'est même pas des aspects c'est des espèces de leçons de vie vraiment trop simplifiées, mais à cause de ça elles peuvent s'appliquer dans plein de circonstances. » (participant 43)

Le participant 43 expose en fait que *Doctrina Fabula* offre une règle (ici la leçon) qui rappelle celle des aspects du jeu *FATE* (2013 [2003]). En effet, dans les deux cas, il s'agit d'une courte expression dont le joueur peut discuter la pertinence dans le cadre de l'action, et ainsi obtenir un bonus à son jet d'action. Ici, le participant 43 remarque que les aspects de *FATE* servent principalement le personnage lui-même, tandis que les leçons de *Doctrina Fabula* peuvent servir à tous les personnages du groupe. La règle de *Doctrina Fabula* est donc plus polyvalente que celle de *FATE*.

Mais les implications qui consistent en la nécessité de devoir échouer plusieurs fois pour pouvoir réussir ensuite ont créé une double hiérarchie négative pour le participant 42 :

« C'est pour ça, moi, ce défi-là je vais plus me le chercher dans les jeux vidéo. Là, tu trimes fort, tu recommences, tu trimes fort. Là, je vais essayer telle affaire, OK je l'ai. C'est là que je vais chercher ce côté-là, alors que quand je suis avec des amis, une petite bière, on peut voir l'imaginaire de chacun et que collectivement, ça pogne. » (participant 42)

La double hiérarchie, dans le premier cas, propulse l'appréciation de *Doctrina Fabula* avec la force de l'appréciation de *FATE*, puisqu'il est jugé meilleur (du moins sous cet angle). Elle aide également à interpréter la logique de la règle et à proposer des interactions à la fois semblables à celles de *FATE* et des nouvelles, plus polyvalentes. La double hiérarchie utilise donc ici l'assimilation de *Doctrina Fabula* à d'autres jeux pour promouvoir son utilisation. À l'inverse, un autre sous-système de règles est comparé de façon négative avec le jeu vidéo, dont l'absence de possibilités d'interaction humaine rend l'effort répété et l'échec plus acceptables. On a cette fois une double hiérarchie qui suggère qu'une distinction de la proposition qu'offre le jeu vidéo — qui peut réduire le côté irritant de la répétition parce que le joueur est seul — serait bénéfique.

Le rapport au tout a finalement été employé à différents niveaux durant le test utilisateur. Nous allons les regrouper et les exemplifier selon un classement inspiré des systèmes sociaux (Evers, Kniewel, Geijs et Schmidt, 2014 ; Parsons, 1977).

- Le microsystème : il s'agirait ici des éléments du jeu avec lequel le joueur peut directement interagir : certains participants ont rapporté une interaction directe avec un système de règles leur permettant de mieux contrôler la chance, à travers l'utilisation des leçons et des objets (principalement) pour obtenir des bonus à leurs tests. De manière similaire, la dédramatisation de l'échec (le système récompensait l'échec d'une action par des points d'apprentissage) encourageait l'improvisation en réduisant la peur d'échouer ;
- Un niveau semblable au mésosystème pourrait aussi être reconnu dans les effets de l'interaction des éléments du système entre eux : certains participants ont expliqué avoir senti que la boucle de progression à travers l'échec allait influencer l'arbitrage du maître de jeu, et rendre le succès de leurs actions difficile. L'univers ancré dans les fables imposait aussi une moralité influençant les décisions prises par le groupe ;
- De manière plus externe, on peut concevoir un niveau inspiré de l'exosystème (c'est-à-dire la manière dont les éléments des micro- et mésosystème interagissent avec d'autres éléments) en considérant les autres joueurs autour de la table : l'interaction des règles avec les autres joueurs a créé un sentiment d'équipe qui encourageait la collaboration, mais aussi un partage équitable du temps de parole où les participants ayant le personnage le mieux adapté à la situation prenaient l'action en charge ;
- La culture rôliste peut aussi influencer le jeu en tant que macrosystème : le participant 43 dit avoir perçu des failles exploitables dans le système, mais il a évité de les utiliser parce que le *métagaming*, c'est-à-dire le fait de prendre des décisions basées sur la connaissance du joueur plutôt que sur les connaissances du personnage, est un tabou de la communauté ;
- Étant donné que le système incluait enfin les utilisateurs eux-mêmes, il s'est créé un chronosystème. Le plus souvent, celui-ci a été représenté par l'apprentissage des règles ou par l'imitation de la stratégie d'autres joueurs. On peut aussi percevoir ce chronosystème à travers les changements dans l'arbitrage du maître de jeu, lorsque ce dernier remarque que les personnages réussissent « trop » ou « pas assez » à leurs jets d'action, et qu'il décide d'ignorer les indications offertes par le designer-chercheur dans

l'aventure pour improviser lui-même les seuils de réussite des actions afin de rétablir un taux de succès plus équilibré.

Le rapport au tout s'opère donc à plusieurs niveaux, mais mène, au final, aux mêmes effets que l'essence ou la double hiérarchie : guider l'interprétation de la logique des règles, et faire émerger des interactions liées à la coexistence entre le jeu et ses différents systèmes. Il semble d'ailleurs pertinent de réfléchir à ces différents niveaux pour voir ce qu'ils apporteront au jeu. Le cas du macrosystème est particulièrement intrigant, puisque le designer n'aura que très peu d'influence sur les impacts de celui-ci.

### **8.5.3 - Liaisons durant les tests utilisateur**

Comme dans les cas de l'analyse du jeu et du journal réflexif, nous n'avons pas reconnu d'utilisation de l'analogie et de la métaphore durant les tests utilisateur. L'exemple a toutefois été mentionné deux fois, à des niveaux interprétatifs différents.

Tout d'abord, le participant 73 a compris les exemples donnés dans le livre de règles comme le présage d'une longue suite de morts des protagonistes. En témoigne ce passage : « Quand j'ai lu les règles au début et que j'ai lu les mises en situation, donc les passages en italique qui donnent des exemples, j'ai réalisé qu'il y avait beaucoup de possibilités de mourir et que vraiment, selon le maître de jeu, on allait peut-être mourir tout le temps. »

Le participant 60, quant à lui, a lu les exemples comme un contexte d'utilisation d'une règle, en l'occurrence celle de la prudence. En effet, alors que plusieurs joueurs interprétaient la prudence comme des points de vie, et en déduisaient donc que l'épuisement de ces points menait à la mort du personnage, le participant 60 dit l'avoir interprété, à cause de l'exemple qui accompagnait la règle, comme ayant « plus un côté de retour dans le temps. Ce n'était pas la mort, c'était juste une espèce de reconsidération après le fait. ».

Ces deux mentions rappellent deux des fonctions argumentatives de l'exemple, soit d'établir une nouvelle règle (les protagonistes vont mourir souvent) et de servir de modèle de comportement (les points de prudence permettent de reconsidérer une action que l'on a posé, pas simplement de délayer la mort du protagoniste).

Contrairement à notre proposition de l'utilisation de l'exemple en design de jeu (voir page 223), aucune mention n'a été faite de l'outillage des joueurs face à la complexité d'une nouvelle situation. Toutefois, le fait que plusieurs participants aient réussi à bien dérouler le jeu et à l'utiliser selon les règles prescrites est peut-être un signe de l'efficacité des exemples de *Doctrina Fabula*.

#### **8.5.4 - Réciprocité et transitivité durant les tests utilisateur**

Il est quelque peu difficile de distinguer ce qui tient de la réciprocité/transitivité ou de la coexistence avec l'essence du jeu. Toutefois, nous avons choisi de ne pas répéter ce qui a été dit dans la section sur l'essence (voir la sous-section sur la coexistence en page 219), pour nous concentrer, dans cette sous-section-ci, sur ce qui a permis à *Doctrina Fabula* de tirer profit des acquis des joueurs.

Évidemment, le jeu créé pour la recherche en phase II (recherche par le design) ne fait pas partie d'une franchise et peut à peine capitaliser sur la réputation du designer-chercheur qui n'a produit qu'un seul autre jeu original. Toutefois, la réputation de la fable a contribué à l'intérêt de certains participants, et ce pour différentes raisons : son potentiel non exploré en jeu de rôle, sa moralité et son côté positif, l'éventail de possibilités d'atmosphères et sa structure en acte menant à une fin définie d'avance ont été évoquées.

Les éléments ci-dessus ont tous été mentionnés par les participants comme des points positifs des fables ou des contes de fées, et l'enthousiasme lors de la mention de ces caractéristiques du merveilleux trahissait un engouement initial pour le jeu. Comme on l'a déjà vu (et comme on l'explorera plus en détail dans la section sur l'incompatibilité : voir page 225), cet enthousiasme n'a pas toujours mené vers une appréciation du jeu en tant que tel, mais il a motivé certains participants à vouloir essayer le jeu.

#### **8.5.5 - Lien causal durant les tests utilisateur**

Le lien causal a principalement été exploré autour de l'encouragement à échouer et à mourir. Il s'agissait là de l'objectif de conception du designer-chercheur, mais on a pu remarquer une certaine responsabilisation des participants face à leur propre succès, lui-même entraîné par la spécialisation de leur personnage.

En effet, les principales utilisations identifiées par les participants ont eu lieu durant les discussions suivant la révélation de l'objectif de design, et qui portaient sur la réduction des méfaits entourant l'échec et la mort du personnage. Bien qu'on ait identifié le plus gros irritant autour de la mort d'un protagoniste comme étant le besoin, pour le joueur, de créer un nouveau personnage à interpréter dans le jeu, *Doctrina Fabula* a toutefois été conçu, justement, pour réduire le temps d'accomplissement de cette tâche. Alors que certains participants étaient d'accord pour dire que cette contrainte réduisait les méfaits, d'autres ont tout de même mentionné que les règles de recreation d'un nouveau personnage (après la mort d'un premier) restaient plus longues que la création du personnage initial.

De manière semblable, le fait d'apprendre par l'échec a entraîné une dédramatisation de ce dernier. Certains participants ont jugé que cette différence encourageait le joueur à improviser et à essayer des choses, même si elles étaient difficiles à accomplir. D'autres ont trouvé que ce sous-système retirait la tension dramatique liée à l'échec, le rendant ainsi fort peu intéressant.

En l'utilisant pour réduire les méfaits, on doit donc leur porter une attention particulière et s'assurer que d'autres ne sont pas créés au passage. Ainsi, en réduisant un méfait (par exemple, le temps requis pour créer un personnage), on risque de transformer le standard de réduction d'un autre méfait (ici, le temps requis pour créer un personnage après la mort d'un premier). Le produit devient alors son propre étalon. Bien que le méfait du temps requis pour la création du 2<sup>e</sup> personnage dans *Doctrina Fabula* soit moins important que le méfait du temps requis pour la création du 2<sup>e</sup> personnage dans d'autres jeux, celui-ci reste tout de même pire que le nouveau standard, qui n'est autre que la création du premier personnage dans *Doctrina Fabula*.

#### **8.5.6 - Incompatibilité durant les tests utilisateur**

Nous avons identifié plusieurs commentaires soulignant des maladroites de conception dans *Doctrina Fabula* ; elles sont presque toutes liées à l'objectif de design : encourager l'échec et la mort du personnage. Bien que certains désaccords aient été émis avec les choix de solutions de design (le choix de l'univers, par exemple), tous les sujets d'incompatibilité ont été résolus.

Les incompatibilités reconnues ont été soulignées de plusieurs façons, principalement liées à la logique de la diégèse et à la culture des rôlistes.

Les participants ont jugé que rien, dans le système ou dans l'aventure, ne permettait de justifier narrativement la volonté de mourir du personnage. Les joueurs ont souvent mentionné le manque d'enjeu important ou de danger crédible pour justifier un tel sacrifice. Le principal sous-système encourageant la mort du personnage (le fait de conserver la progression du personnage précédent et d'acquérir une leçon reliée à la manière dont celui-ci est mort) a également soulevé une incompatibilité narrative, comme le suggère le participant 73 : « il faudrait en fait que le nouveau marmot ait été présent avant la mort du premier pour justement apprendre des erreurs... »

Certains participants ont noté que la culture rôliste associe l'échec et la mort d'un personnage à une situation singulièrement négative ; d'après eux, rien dans *Doctrina Fabula* ne semblait proposer de manière claire une dissociation de cette idée. Inversement, la culture rôliste associe intuitivement la progression du personnage avec son succès (au lieu de son échec), ce qui laissait un manque lors des succès du personnage dans *Doctrina Fabula*. La combinaison de ces deux arguments encourageait d'ailleurs le maître de jeu, à qui l'on confère un pouvoir sur les règles, à modifier les seuils de succès et ainsi à s'éloigner de l'expérience prescrite par le système. Les joueurs, quant à eux, n'étaient pas encouragés à embarquer dans le métajeu proposé par les règles, puisqu'ils étaient encore en phase d'exploration de leur personnage et de la relation avec les autres personnages de leur groupe au moment de terminer les tests utilisateur.

Même si la distinction devait être présentée comme une innovation, on remarque donc qu'elle a été reçue comme une collection d'incohérences. C'est probablement en partie parce que les éléments prototypiques du jeu et le manque de définition n'ont pas préparé les participants à une telle déviation. Mais on peut surtout souligner que les systèmes formels/réglés mis en place n'étaient pas assez forts pour motiver les participants à vouloir recadrer le jeu dans ses véritables ambitions. Comme le suggère le participant 21 : « Ça fait que moi personnellement, non, je ne vois pas quel avantage aurait justifié... pour un bonus, j'ai cassé mon fun pour peut-être une demi-heure, une heure, 45 minutes, dur à dire. »

Comme nous l'avons préalablement mentionné, le marché n'est que co-organisé par le designer ou l'entreprise, il est un système, certes ouvert, mais un système capable de s'auto-éco-organiser en réponse à la variation causée par l'introduction d'un produit. Cette réponse peut être de s'adapter positivement à la variation, mais elle peut également être jugée comme étant



incompatible avec la culture rôliste actuelle. La co-organisation doit donc être mieux orchestrée par le designer pour mettre de l'avant les avantages de la nouvelle solution. Une piste de solution sera présentée dans la section sur la dissociation des notions dans les tests utilisateur (voir page 251).

## 8.6 - Logos (II) en design persuasif de jeux de rôle

Les concepts de ce chapitre<sup>197</sup> peuvent donc être résumés ainsi :

- La signification des attributs est donnée, à travers des signifiants interprétés par les joueurs, par chaque concept utilisé dans le chapitre : la définition, la coexistence, les liaisons, la réciprocité et la transitivité, le lien causal, et l'incompatibilité. La signification, que nous avons attaché avec l'acte de création du processus de design, vient remplacer l'acte de définition auparavant inclus dans le processus. Car non seulement la signification et les outils inspirés de la rhétorique qui lui sont associés offrent plus de détails sur ce type d'activité, mais on évite également d'utiliser le terme définition plus d'une fois, et avec un sens différent à chacune, dans notre compréhension du design persuasif ;
- La définition et les liaisons guident la compréhension et la contextualisation de nouvelles connaissances et croyances ;
- La coexistence, pour laquelle nous n'avons pas cru essentiel de préciser qu'elle se divise en essence, double hiérarchie et rapport au tout (puisque les interactions avec les autres concepts restent les mêmes), contextualise les attentes des joueurs. Comme la définition, elle guide la compréhension et la contextualisation des connaissances et des croyances. On peut mettre un attribut en coexistence avec la culture rôliste, les autres joueurs, les autres jeux, les autres univers, les autres règles et même les autres comportements que le joueur a pu avoir ;
- La réciprocité et la transitivité renvoient à une autre idée ou un autre objet connu des utilisateurs en se basant sur la stabilité de celui-ci et sa réputation au sein de la culture rôliste.

---

<sup>197</sup> Une représentation modélisée de cette nouvelle compréhension du design persuasif est offerte en annexe.

- Le lien causal vise la réduction des méfais ou des irritants qui ont, à leur tour, pour effet de réduire les désirs.
- Finalement, le manque de cohérence mène à l'incompatibilité, qui crée un méfait ou un irritant et qui réduit le désir.

Nous avons noté que la définition construisait sur les connaissances et croyances déjà acquises par le joueur, mais il nous semble évident que les autres formes d'identification et de juxtaposition se basent toutes sur une forme de connaissances ou de croyances préalables.

Enfin, nous avons identifié les outils qui peuvent promouvoir ou nuire aux désirs. Il apparaît en effet qu'il ne s'agissait pas d'un seul élément, mais plutôt de plusieurs concepts permettant de comprendre les actes de design sous trois angles distincts :

- La création, très concrète, des attributs de jeux, dont les signifiants utilisent les concepts discutés dans cette section (la définition, la coexistence, les liaisons, la réciprocité et la transitivité, le lien causal et l'incompatibilité) pour, justement, créer de la signification ;
- Nous avons déjà identifié les éléments coordonnés par le designer. Parmi ceux-ci, la stabilité et l'autorité, que nous avons reconnues dans les chapitres sur l'éthos et le pathos, sont également influencées par les concepts du présent chapitre. De manière intrigante, la culture rôliste et les attentes qui y sont liées ne sont pas apparues dans nos discussions sur le pathos, mais plutôt ici. Ainsi, la culture rôliste ne partage peut-être pas des passions, mais des significations ;
- Alors que nous avons précédemment identifié la définition et l'imagination comme une seule et même activité de design, nous avons plutôt choisi de les séparer ici. D'une part, la définition est un des concepts discutés ici parmi d'autres techniques argumentatives et il semble plus juste de la considérer comme un outil plutôt qu'un acte fondamental de design. D'autre part, l'imagination devient un contrepoint à la création puisqu'elle ne concerne maintenant que le public, qu'on ne crée pas, mais qu'on imagine (voir page 149).

## **9 - Logos III : de la structure à l'arrangement**

Dans les prochaines sections, nous allons discuter des principaux concepts de structure et d'interaction entre les arguments, pour ensuite les traduire en pratiques du design et du design de jeu.

La structure est l'organisation des arguments pour leur donner une importance (ou pour réduire leur importance) dans le jeu, permettant ainsi au designer de guider le joueur.

### **9.1 - Structure et interaction en argumentation**

Si l'on souhaite structurer les éléments pour positionner sa thèse, on doit aussi discuter de la structure permettant d'accomplir ses objectifs. Les arguments utilisés dans un même discours interagissent évidemment entre eux pour créer une adhésion des esprits à la thèse présentée. Durant la préparation du discours, l'orateur devra choisir ses arguments parmi ceux disponibles, et il le fera en fonction de leur force.

#### **9.1.1 - Présence**

Il ne suffit pas d'amasser tous les arguments en faveur d'une thèse : il faudra aussi les sélectionner. En effet « [t]out discours est limité dans le temps » (Perelman et Olbrechts-Tyteca, 2008 [1958], p. 193), que ce soit par convention ou par opportunité. Les arguments choisis seront d'autant plus puissants grâce à leur présence dans l'argumentaire :

« [L]e fait de sélectionner certains éléments et de les présenter à l'auditoire, implique déjà leur importance et leur pertinence dans le débat. En effet, pareil choix accorde à ces éléments une présence, qui est un facteur essentiel de l'argumentation, beaucoup trop négligé d'ailleurs dans la conception rationaliste du raisonnement » (Perelman et Olbrechts-Tyteca, 2008 [1958], p. 155).

L'importance de cette présence est d'ailleurs bien imagée par Francis Bacon : « le présent remplissant plus l'imagination, la raison est généralement vaincue » (1944; cité par Perelman & Olbrechts-Tyteca, 2008 [1958], p. 157). Ainsi, la présence d'un argument dans le discours sera toujours un avantage, même si cet argument peut être considéré comme une connaissance commune.

On pourra aussi moduler la présence par ces principales techniques :

- La répétition : le fait de revenir souvent sur un même argument (Perelman et Olbrechts-Tyteca, 2008 [1958], p. 194) ;
- L'évoquant de détails, qui consiste à offrir davantage d'information sur un argument (Perelman et Olbrechts-Tyteca, 2008 [1958], p. 195) ;
- L'explication des étapes, c'est-à-dire décrire précisément les réflexions et actions qui mènent à la thèse, pour donner de la présence non seulement à l'argument, mais aussi à la manière d'y adhérer.

### 9.1.2 - Dissociation des notions

Il est souvent souhaitable de dissocier des notions normalement comprises ensemble pour présenter les inconvénients liés à cette association. La dissociation est donc en quelque sorte l'inverse de l'incompatibilité (discuté dans le chapitre précédent, voir page 198). Parfois, la tâche de dissociation sera simple :

- On pourra examiner les éléments que l'on aura préalablement isolés ;
- On pourra fournir une définition pour un ou plusieurs éléments, forçant ainsi l'auditoire à séparer l'élément défini des autres notions qui l'accompagnent ;
- On pourra simplement trouver une incompatibilité à cette association.

Il se peut aussi que les notions à dissocier soient comprises comme une seule entité : « il ne s'agit plus, dans ce cas, de rompre les fils qui rattachent les éléments isolés, mais de modifier la structure même de celle-ci » (Perelman et Olbrechts-Tyteca, 2008 [1958], p. 551). On discutera donc du couple de notions à dissocier en les désignant, de manière peu inventive, par 'terme I' et 'terme II'.

- Le terme I est celui qui est apparent, actuel, directement connu.
- Le terme II est le résultat d'une dissociation opérée au sein du terme I, qui vise à retirer les incompatibilités entre ses aspects. On ne pourra donc comprendre le terme II qu'en fonction du terme I.

Le terme II présuppose l'existence d'une erreur dans la conception du terme I, et donc qu'il existe une règle pour s'en défaire : « la notion d'erreur sert à affirmer qu'il y a une règle, qu'elle subsiste malgré des observations qui semblent la démentir, et que ce qui se situe en

dehors d'elle ne doit pas être pris en considération, ou ne doit l'être qu'avec réserve » (Perelman et Olbrechts-Tyteca, 2008 [1958], p. 567). Le terme II résulte ainsi de la construction d'une telle règle permettant de séparer ce qui est erroné au sein du terme I ; cette règle apparaît sous la forme d'un critère séparant les termes du couple et lui conférant une plus grande force persuasive, car :

« [c]'est le naturel qui persuade, tandis que l'artifice de composition et d'expression semble, quand il est aperçu, un piège tendu à la bonne foi de l'auditeur, qui s'indigne de cette supercherie et en éprouve un mécontentement qui ne favorise pas la persuasion » (Chaignet, 1888, p. 455; cité par Perelman & Olbrechts-Tyteca, 2008 [1958], p. 599).

De ces couples — et d'innombrables autres — on pourrait importer les règles pour revisiter d'autres couples. Désignant les couples sous la forme 'terme I/terme II', Perelman et Olbrechts-Tyteca utilisent les paires 'apparent/réel' et 'moyens/fins' pour discuter du transfert de règle : « la réalité étant ce que nous voulons vraiment connaître, l'apparence n'étant qu'un moyen d'y parvenir par des voies multiples et équivoques » (2008 [1958], p. 576).

### 9.1.3 - Force de l'argument

La force des arguments, bien qu'on y fasse référence en rhétorique depuis Aristote, n'est en réalité pas vraiment mesurable et elle pourra paraître hautement arbitraire. On la qualifiera toutefois de « notion confuse, mais indispensable » (Perelman et Olbrechts-Tyteca, 2008 [1958], p. 611) liée à :

- L'inertie, c'est-à-dire l'intensité de l'adhésion de l'auditoire aux arguments et aux liaisons présentées ;
- La pertinence de l'argument dans le contexte ;
- La résistance de l'argument aux objections.

Comme on peut d'ailleurs s'y attendre, ces trois attributs ne sont pas non plus clairement mesurables, et ils dépendent essentiellement de l'auditoire auquel les arguments sont présentés (Crosswhite, 1989).

La convergence des arguments contribue également à la force de ces derniers, pour la simple raison qu'ils en deviennent plus vraisemblables :

« Si plusieurs arguments arrivent à une même conclusion qu'elle soit générale ou partielle, définitive ou provisoire, la valeur accordée à la conclusion et à chaque argument isolé en

sera accrue, car il paraît peu vraisemblable que plusieurs raisonnements entièrement erronés conduisent à un même résultat » (Perelman et Olbrechts-Tyteca, 2008 [1958], p. 624)

En fait, l'explicitation de la convergence des arguments peut être elle-même considérée comme un argument. Il faudra toutefois employer la convergence avec sagesse, car une trop grande convergence des arguments présentés pourra soulever le doute vis-à-vis des arguments nouveaux qui sont offerts : on peut légitimement de demander s'ils ont été arrangés pour concorder aux autres.

#### **9.1.4 - Ampleur de l'argumentation**

En opposant l'argumentation à la démonstration, dans laquelle la solution la plus courte est toujours la meilleure puisque sa force convaincante est toujours la même, Perelman et Olbrechts-Tyteca (2008 [1958]) notent l'apport de l'ampleur sera beaucoup plus nuancé.

En effet, un plus grand éventail d'arguments permettra une synergie entre ceux-ci et avec les thèses déjà admises lors de l'accord. Cette synergie augmentera donc la force de chacun des arguments. De plus, un large panel d'arguments pourra toucher un plus grand nombre d'auditoires particuliers.

L'ampleur, même sans abuser des ressources de temps dont dispose le discours, présente également quelques dangers :

- Toute argumentation est l'admission d'un doute, d'une incertitude. L'auditoire qui reçoit un argument qui devrait déjà être accepté risque de le remettre en doute subitement ;
- Tout argument dirige l'attention de l'auditoire vers le sujet auquel il se rapporte. Même si l'argument ne fait pas partie de l'accord, certains aspects du discours seront considérés comme faisant partie du jugement uniquement si un argument s'y rapporte ;
- Réfuter un argument avec trop d'ampleur suppose que l'argument initial mérite toute cette attention et devrait donc être considéré comme plus fort qu'il ne l'est vraiment.

L'ampleur peut donc amener une incompatibilité avec l'accord et nuire ainsi à l'argumentation.

### 9.1.5 - Ordre

L'auditoire, en recevant les arguments au fur et à mesure du discours, se modifie et son adhésion à la thèse est également modulée. Selon le *Traité de l'argumentation* (Perelman et Olbrechts-Tyteca, 2008 [1958]), les manières d'utiliser l'ordre sont au nombre de trois :

- La situation argumentative met l'accent sur les arguments amenés. Selon cette approche, l'ordre des arguments fait partie de l'argument lui-même : « Il n'y a presque jamais de modification d'ordre qui ne soit, en même temps, modification de l'argument ou mieux création d'un argument nouveau » (Perelman et Olbrechts-Tyteca, 2008 [1958], p. 654). L'ordre sera principalement créé en fonction de la construction d'une convergence entre les arguments (ou, à l'inverse, en les éparpillant) ;
- Le conditionnement de l'auditoire vise principalement à modifier la perception de l'auditoire pendant le discours. Cette approche est plus prescriptive et propose deux étapes d'argumentation : l'exorde (le commencement, met en scène le principal atout de l'argumentaire, p.ex. : le prestige de l'orateur, la compétence de l'auditoire ou l'importance du sujet traité) puis la thèse elle-même. Le reste de l'argumentation se fait ensuite en présentant les arguments les plus forts au début (en force décroissante), à la fin (en force croissante) ou avec une combinaison des deux (en ordre homérique, donc en présentant les arguments les plus forts au début et à la fin du discours);
- La réaction à la saisie de l'ordre mise sur une réflexion de l'auditoire à propos de l'ordre utilisé dans le discours. Pour ce faire, l'ordre doit être particulièrement perceptible ou reconnaissable, comme peuvent l'être, par exemple, un ordre chronologique ou une gradation vers un climax. L'ordre doit être reconnu comme externe au discours pour que l'auditoire suspecte qu'il nécessite d'être considéré.

## 9.2 - Structures et interactions en design

Maintenant que les attributs ont été définis, que les structures et leurs objectifs ont pu être identifiés et que la plupart des éléments de structure ont été discutés, il demeure important de comprendre comment l'interaction entre ces attributs affecte la rhétorique des produits.

### 9.2.1 - Présence en design

Les attributs d'un produit sont habituellement présents en design. On souhaitera en effet que le public comprenne les fonctions offertes par le produit.

Plusieurs attributs seront néanmoins difficiles à présenter (si l'on ne considère pas les messages marketing accompagnant le produit, qui sont en dehors du champ de la présente discussion). Les attributs concernant les méthodes de manufacture ou de design ne transparaissent pas facilement à travers le produit. Même certains attributs formels sont volontairement dissimulés : de nos jours, il devient difficile, pour qui ne développe pas cette expertise, de distinguer les produits faits de bois de ceux qui sont faits de plastique ou d'un matériau composite.

Faire un effort pour présenter ou dissimuler certains attributs est probablement le choix le plus pertinent pour soutenir ou nuire à une interprétation certaine du produit. Pour ce faire, on peut utiliser les moyens suivants :

- Répétition : augmenter l'importance relative d'un aspect du produit par l'addition d'attributs soutenant un même fait, un même lieu, etc. La répétition de certains attributs permet aussi d'insister sur la thèse ou la notion qu'ils soutiennent ;
- Évocation des détails : attirer l'attention de l'utilisateur sur un aspect précis du produit en offrant un éventail de détails, soit par la division d'une fonction en plusieurs paramètres (p.ex. : dans les interfaces virtuelles), soit en insistant sur des structures identitaires servant à expliquer la nature de cet aspect ;
- Explication des étapes : Atteindre un objectif semblable à celui que l'on recherche par l'évocation de détails, mais en mettant l'accent sur les étapes d'utilisation au lieu des détails. Les assistants logiciels (*wizard* ou *setup assistant* en anglais) inclus avec certains logiciels et dans plusieurs appareils électroniques sont un bon exemple de ce type de présentation.

### 9.2.2 - Dissociation (et innovation) en design

La dissociation cherche à briser un lien perçu naturellement par le public. Avec la dissociation, on rencontre invariablement le ridicule et l'inertie, qui sont la base même de la



valeur des présomptions. Dissocier des notions n'est donc pas toujours une tâche facile, mais elle est parfois inévitable.

L'intérêt principal de ce concept argumentatif réside dans la relation entre le terme I et le terme II. Celle-ci suggère en effet qu'un lien doit être maintenu dans la chaîne de transformation des produits : on comprendra le nouveau produit à travers la lentille, issue de notre compréhension, de celui qu'il remplace.

Cet élément de structure rappelle l'emploi d'analogies, mais aussi la division des attributs dans leur rapport au tout. D'un côté comme de l'autre, dans la pratique du design, on percevra ces changements comme des innovations. Norman et Verganti évoquent deux types d'innovations :

- L'innovation incrémentale : c'est un type de changement qui peut être soutenu par une opposition, comme dans le rapport au tout. L'innovation incrémentale est une « amélioration dans un cadre de solutions ('faire mieux ce que nous faisons déjà')<sup>198</sup> » (Norman et Verganti, 2012, p. 82) ;
- L'innovation radicale, quant à elle, est un « changement de cadre ('faire ce que nous ne faisons pas avant')<sup>199</sup> » (Norman et Verganti, 2012, p. 82). Ces changements pourraient être soutenus par l'analogie.

Les auteurs suggèrent que l'innovation radicale serait au centre des considérations des études en design : elle est celle qu'on envie, qu'on enseigne, qu'on loue et qu'on critique. Mais c'est aussi celle qui échoue le plus souvent : on estime que seulement 4 % des projets d'innovation radicale sont un succès (Bloomberg Business Week 2005, August 1; cité par Norman et Verganti, 2012).

Les innovations incrémentales peuvent inclure des changements mineurs ou quelques ajouts de fonctions ; elles présentent souvent une amélioration au niveau de la manufacture ou de l'efficacité du produit. Les téléphones intelligents sont un bon exemple de produit bénéficiant

---

<sup>198</sup> Traduction libre de « *Improvements within a given frame of solutions ('doing better what we already do')* ».

<sup>199</sup> Traduction libre de « *A change of frame ('doing what we did not do before')* ».

d'innovation incrémentale sur des périodes très courtes (annuellement ou presque). Chaque innovation offre un produit très similaire, mais plus performant.

On détermine ensuite deux principaux moteurs d'innovation : la technologie et la signification. Les innovations radicales dans l'une de ces catégories forceront *a minima* un changement incrémental dans l'autre. Un changement radical dans les deux catégories mènera vers un produit totalement nouveau (96 % de ces produits, rappelons-le, seront voués à l'échec...).

Les innovations en technologie permettent de faire mieux qu'avant. La définition de ce 'mieux' est évidemment dépendante du contexte. On pourra parler, par exemple, d'un meilleur processeur, car il permet de faire plus de calculs que les précédents modèles, ou encore d'un mode d'affichage bien moins coûteux à produire.

Les innovations en signification, quant à elles, ne dépendent pas autant de l'amélioration de la technologie que du changement de technologie pour atteindre un nouvel objectif. Lorsque Nintendo a conçu la Wii, l'entreprise de jeux vidéo n'inventait ni l'accéléromètre ni les capteurs infrarouges. Pourtant, elle a redéfini ce que 'jouer à un jeu vidéo' signifiait, en y ajoutant une dimension beaucoup plus physique. C'est le même processus pour les fabricants de montres faites à la main, tombées en désuétude lorsque les manufactures se sont emparées du marché. Ces dernières ont pu récupérer un bon nombre de clients lorsqu'ils transformé la signification première de la montre suisse en un symbole de statut social.

Norman et Verganti (2012, p. 89) proposent une typologie pour définir les quatre croisements possibles entre innovations et moteurs d'innovation. Afin d'obtenir une meilleure lisibilité, nous n'utiliserons que la première lettre de chaque expression pour représenter l'innovation radicale (R) ou incrémentale (I), et les moteurs technologiques (T) ou de signification (S). Par exemple, une innovation dans laquelle la technologie et la signification changent radicalement sera identifiée 'TR-SR'.

- Innovation entraînée par le marché<sup>200</sup> (TI-SI) : Le design orienté vers l'utilisateur est responsable de la plupart de ces innovations. Les solutions de design sont proposées d'après l'analyse des besoins et des utilisations actuelles des produits ;
- Innovation poussée par la technologie<sup>201</sup> (TR-SI) : Une nouvelle technologie entraîne un nouveau standard, p.ex. : la télévision couleur ;
- Innovation entraînée par la signification<sup>202</sup> (TI-SR) : Une tendance sociale est identifiée et les attributs du produit sont réorientés pour s'aligner sur ce changement. Les auteurs prennent la mini-jupe en exemple pour ce type d'innovation : la technologie de la couture n'a pas changé, mais la signification de la jupe, pendant le mouvement de libération de la femme, a été transformée;
- Épiphanie technologique<sup>203</sup> (TR-SR) : Proposition de produits complètement nouveaux, qui confrontent la situation d'une manière radicalement différente, à la fois du point de vue de l'utilisation et de celui de la signification.

Nous allons maintenant reprendre les techniques de dissociation de notion, afin de créer des liens avec les différents types d'innovation :

- L'innovation entraînée par le marché ne nécessitera pas de grands efforts argumentatifs. Le public connaît déjà le produit et comprend la manière dont il envisage la situation à améliorer. Une structure visant la transitivité pourra être nécessaire pour assurer le changement vers le nouveau modèle, mais aucune dissociation ne sera nécessaire. On pourra, plutôt, miser sur une double hiérarchie ;
- L'innovation poussée par la technologie entraîne ou non une nouvelle manière d'utiliser le produit. On peut ici s'inspirer de l'examen des éléments en argumentation pour structurer cette dissociation. En attirant l'attention sur les éléments qui changent et sur ceux qui restent les mêmes, on pourra convaincre le public que la situation est approchée de la même manière qu'auparavant par le nouveau produit, mais tout en persuadant ce public que la nouvelle qualité est supérieure ;

---

<sup>200</sup> Traduction libre de « *Market-pull innovation* ».

<sup>201</sup> Traduction libre de Norman et Verganti, 2014 : « *Technology-push innovation* ».

<sup>202</sup> Traduction libre de : « *Meaning-driven innovation* ».

<sup>203</sup> Traduction libre de : « *Technological epiphanies* ».

- L'innovation entraînée par la signification s'inscrit dans un changement social qui existe en marge du produit. La dissociation devra donc s'opérer dans le lien entre l'ancien paradigme social et le produit. On pourra alors fournir une nouvelle définition au produit, afin de l'inscrire clairement dans le mouvement social ;
- L'épiphane technologique requiert une dissociation majeure entre la situation à améliorer et le produit qui devra être remplacé. Dissocier ces notions, qui seraient mises en lumière par l'existence du nouveau produit, pourra s'avérer nécessaire.

### 9.2.3 - Force des attributs

La force des attributs peut être 'mesurée' selon les mêmes critères que la force des arguments :

- Inertie : si le public adhérerait auparavant à un certain attribut, il va continuer à le faire ;
- Pertinence : un attribut est d'autant plus fort si l'on comprend pourquoi il a été inclus dans le produit ;
- Résistance : la force d'un attribut peut aussi être mesurée par sa résistance aux autres possibilités, c'est-à-dire par l'adhésion du public à celui-ci malgré l'offre alternative ;
- Convergence : les attributs qui convergent vers les mêmes valeurs, hiérarchies ou lieux se renforcent entre eux.

### 9.2.4 - Ampleur en design

Comme pour l'argumentation, la planification d'un produit doit trouver un équilibre entre l'élégance et l'abondance. Plus les attributs s'additionnent en convergence, plus le produit va s'imposer comme solution de la situation à améliorer. Mais l'ampleur possède aussi son lot de pièges :

- Admission du doute et attention sur le sujet : un attribut tourné vers un aspect de la situation à améliorer qui n'a jamais été abordé auparavant poussera le public à se positionner sur cet aspect. S'il advient que ledit public rejette l'idée que l'aspect doit être étudié, ou qu'il refuse la manière dont cet aspect est envisagé par l'attribut, il pourra alors, par association, rejeter le produit entier ;

- Trop d'ampleur : si trop d'attributs sont nécessaires pour souligner un aspect de la situation à améliorer, c'est peut-être parce que cette dernière est plus problématique qu'on le pense. Mérite-t-on un produit entièrement dévoué à cet aspect ?

### 9.2.5 - Ordre en design

L'ordre n'est pas facilement compris pour tous les types de produits, puisque plusieurs d'entre eux ne peuvent être perçus que comme un tout. En effet, à l'achat d'un objet, on percevra tous ses attributs de manière synchrone.

Pour les produits qui possèdent une composante temporelle dans la présence de leurs attributs (par exemple : plusieurs produits avec des écrans dont l'interface change avec le temps), on peut utiliser l'ordre pour contribuer à la force des attributs.

La perception synchrone peut être considérée comme l'équivalent de la situation argumentative en argumentation, au sens où l'ordre importe peu.

Pour promouvoir le produit, on doit donc compter sur le potentiel de force inhérent à chaque attribut (inertie, pertinence et résistance), ainsi que sur l'agrégation des attributs en convergence.

Le conditionnement du public compte sur l'ordre de présentation des attributs pour augmenter leur force et l'adhésion à la thèse proposée par le produit.

- Exorde : mettre en situation, de manière plus globale, des attributs qui identifient le designer ou la compagnie, ou qui s'inscrivent dans une pratique propre au public ;
- Thèse : positionner le produit par rapport à la situation à améliorer et en promouvoir les attributs ancrés dans le réel, pour convaincre le public que la situation doit être abordée et qu'il existe une solution ;
- Arrangement : on peut ensuite s'adresser au public particulier et à ses passions en dévoilant les autres attributs. Les dispositions présentées en argumentation (croissant, décroissant et homérique) peuvent ici être pertinentes, mais la présence de plusieurs produits proposera à l'utilisateur le choix de l'ordre des attributs avec lesquels il veut interagir. Un produit clair permettra au public d'interagir lui-même avec les attributs qui le touchent particulièrement.

La réaction à la saisie de l'ordre est plus abstraite et peut être employée, dans le contexte d'un design persuasif, par la question rhétorique. C'est donc lorsque l'on souhaite que l'utilisateur soit amené, par le produit, à se poser des questions (comme en design critique) qu'on l'utilise.

S'inspirant de la question rhétorique, Redström (2006) propose de transcender cette notion et d'explorer les cas où le design pose des questions au lieu de promouvoir des solutions. L'auteur cite en exemple des chaises volontairement incomplètes. D'après lui, celles-ci font appel à la fibre créative et à l'esprit critique de l'utilisateur. En effet, lesdits produits incomplets forcent les usagers à transformer leur objet, révélant ainsi la véritable manière dont l'utilisateur souhaite utiliser sa chaise.

Avec cette technique, on peut mieux définir le pouvoir de persuasion de l'objet — dans toute la complexité de son contexte d'utilisation — et le moduler par l'interaction avec son usager. Reprenant les mots de Redström, il s'agit ici de mieux « comprendre la différence entre 'utiliser' et 'être utilisé'.<sup>204</sup> » (2006, p. 121)

En parallèle, ces considérations se rapprochent de celles du design critique (qui est en soi une forme d'activité persuasive). Mais au lieu de promouvoir des solutions, le design critique promeut plutôt des questions.

On peut en effet définir l'objectif du design critique comme suit : « [promouvoir] une approche qui, au lieu de répondre à un besoin tel qu'il soit compris actuellement, tente de déranger ou de transgresser cette construction du besoin et d'encourager les gens à 'enrichir et agrandir leur expérience de la vie quotidienne', à mettre en place des dilemmes 'qui forcent une décision de la part de l'utilisateur, révélant à quel point les choix qui sont encodés pour nous dans les produits sont limités' [Dunne & Raby, 2001, p. 45-46]<sup>205</sup> » (Bardzell, Bardzell, Forlizzi, Zimmerman et Antanitis, 2012, p. 289).

---

<sup>204</sup> Traduction libre de « *the difference between 'using' and 'being used'* ».

<sup>205</sup> Traduction libre de « *Critical design promises an approach that rather than serving needs as they are presently understood, instead seeks to disrupt or transgress such constructions of need and encourage people to "enrich and expand our experience of everyday life," to stage dilemmas "that force a decision onto the user, revealing how limited choices are usually hard-wired into products for us [Dunne & Raby, 2001, pp. 45-46]* ».

Au-delà des apprentissages que nous offrirait l'étude des produits promouvant des questions sur leur contexte et leur utilisation, l'inclusion de tels produits dans un modèle de design persuasif en tant qu'objectif alternatif semble tout à fait légitime.

## 9.3 - Structures et interactions en design de jeu

### 9.3.1 - Présence en design de jeu

La présence d'un élément promouvant la thèse du jeu est bien évidemment requise pour cet élément soit pris en compte. Cela dit, on pourra répéter la mention ou l'utilisation de l'élément pour lui donner de l'importance et, par extension, pour fortifier sa thèse.

De manière similaire, plus on détaille l'élément (souvent en lui donnant plus d'options ou en l'explicitant), plus on encourage le joueur à interagir avec celui-ci, le familiarisant à la fois avec le sens et avec la thèse soutenue.

Si l'on compare deux jeux de rôles populaires, *Dungeons & Dragons*, 4<sup>e</sup> édition (2008) et *World of Darkness* (1991), on remarque que le premier système offre une quantité considérable d'options de combat, à travers un sous-système très détaillé des tactiques et effets liés à la bagarre. *World of Darkness*, quant à lui, traite le combat comme partie intégrante de son système de résolution d'action. En termes simples, tandis que *Dungeons & Dragons*, 4<sup>e</sup> édition, confère une présence importante aux éléments de son sous-système de combat, *World of Darkness*, offre plutôt une présence équivalente à n'importe quel autre type d'action. De fait, *Dungeons & Dragons*, 4<sup>e</sup> édition, force le joueur à se familiariser avec le combat et encourage ce type de résolution de problème. Les aventures publiées par chacune des franchises soutiennent d'ailleurs cette différence : les aventures pour *Dungeons & Dragons*, 4<sup>e</sup> édition consistent souvent en une série de rencontres musclées, tandis que celles de *World of Darkness* proposent un équilibre entre le nombre de scènes nécessitant une résolution par la force et celles reposant sur l'investigation ou la discussion.

On pourra aussi décourager un type d'action en évitant de lui donner de la présence. Parmi les deux jeux de rôles mentionnés ci-dessus, aucun ne propose de règles spéciales pour agir sous l'eau. À vrai dire, la situation n'est même pas mentionnée dans les livres de règles. Mais ces aventures sont susceptibles de mener les joueurs vers un royaume sous-marin. Ces derniers devront alors ignorer les effets potentiels du contexte sur les chances de succès de

quelque action, ou créer de nouvelles règles arbitrairement. Le joueur est donc indirectement encouragé à éviter ce type de scénario pour prévenir pareille incongruité, et ainsi ne pas avoir à compenser les manques du système de règles.

### 9.3.2 - Dissociation et innovation en design de jeu

La dissociation en design avait été cadrée, plus haut, dans l'innovation forçant la dissonance.

- L'innovation entraînée par le marché est l'évolution naturelle d'un produit : on y trouve les séries d'opus d'une franchise ou les jeux s'identifiant clairement à un genre établi. Aucune dissociation n'est nécessaire ici puisque le jeu est une itération d'un contexte familier du public. Pour reprendre les suggestions de Brathwaite et Schreiber (2009) qui discutent des éléments à considérer pour créer suite, il semble pertinent d'exploiter et d'étendre ce qui a bien fonctionné, pour explorer quelques nouvelles avenues et exterminer les irritants précédemment perçus ;
- L'innovation poussée par la technologie : lorsque la technologie évolue, on peut se fier à la valeur et à l'intérêt de la nouveauté pour attirer l'attention des consommateurs. Il faudra toutefois inclure des éléments à même le jeu pour soutenir l'avènement d'une nouvelle façon de faire, promouvoir ses avantages cherchant à atteindre l'expérience visée ou le sens soutenu, et minimiser les effets des irritants entraînés par la nouvelle technologie. Dans *Super Mario 64* (1996), l'inclusion d'une nouvelle dimension permettait au joueur non seulement de se diriger vers la fin du niveau (traditionnellement vers la droite ; maintenant, vers l'avant), mais aussi de déroger au chemin le plus logique en explorant chaque univers. La technologie était donc soutenue par cette amélioration sur le plan de l'expérience. Inversement, la capacité de courir dans tous les sens créait aussi de sérieux problèmes de points de vue de caméra. Si, jusqu'ici, les jeux en 3D étaient principalement vus en première personne, *Super Mario 64* a pallié le sentiment d'un point de vue robotisé, fixe, derrière le personnage, par un système de caméra possédant un délai de suivi et un contrôle manuel pour le joueur ;
- L'innovation entraînée par la signification : les changements sociaux ont continuellement un impact sur le développement des jeux. Lors du passage de la borne d'arcade à la console domestique, la perception du jeu vidéo est passée du divertissement



rapide dans un lieu public à une expérience plus familiale. Aujourd'hui, le jeu vidéo est un objet culturel à part entière, discuté en groupe ou en communauté. Ce changement de perception a également entraîné, avec les années, un délaissement du niveau de difficulté élevé des jeux et une augmentation de la quantité de contenu. Ces modifications inscrivent le jeu vidéo de manière plus efficace dans sa nouvelle définition, et accrochent plus facilement au type d'expérience souhaité par le public. Les mêmes considérations pourraient être faites du jeu de rôle, jadis populaire parmi les joueurs de jeu de guerre (*wargames*) et désormais perçu comme une activité sociale de co-crédation narrative (Bowman, 2010). Le jeu de rôle, pour se maintenir à jour avec l'expérience souhaitée par son public, est devenu de plus en plus accessible. Il inclut de plus en plus de règles pour gérer la création d'éléments narratifs, et non plus seulement l'aspect tactique du combat ;

- L'épiphane technologique : peu de jeux parviennent à briser la progression lente de l'innovation incrémentale, à moins de bénéficier d'un soudain changement externe. Mais l'épiphane technologique redéfinit volontairement le jeu pour le positionner considérablement à l'extérieur du spectre actuel des genres. Par exemple, *The 7th Guest* (1993) proposait une expérience cauchemardesque unique grâce à l'utilisation, à peu près inédite à l'époque, du CD-ROM pour combiner des décors en géométrie 3D et des vidéos en prise de vue réelle (en anglais des '*full-motion videos*' ou *FMV*).

Nous croyons, par ailleurs, que le designer devrait porter une attention particulière à cette structure de dissociation, puisque le résultat du processus de design doit être un jeu inespéré. Cela implique donc que le jeu devra se distinguer, d'une manière ou d'une autre, des jeux existants et même des jeux espérés ou prédits par le public.

### 9.3.3 - Force et ampleur en design de jeu

Comme annoncé plus haut, la force argumentative de chaque élément du jeu dépend beaucoup du contexte. On peut noter par exemple :

- Inertie et résistance : l'attachement du public à la thèse dont on fait la promotion ou que l'on tente de remplacer/améliorer ;
- Pertinence : la pertinence de l'élément doit être perceptible pour le public ;

- Convergence : les éléments qui convergent vers une même thèse augmentent la force de chacun d'eux. Ainsi, comme pour la présence, un ensemble d'éléments qui vise la même expérience la soutient mieux qu'un élément seul.

L'ampleur des structures cherchant à augmenter la force du soutien d'un sens ou d'une expérience visés peut aussi être contre-productive. Comme évoqué précédemment, trop d'ampleur mène au doute et force le public à se positionner sur un nouveau problème. Trop d'attributs visant à résoudre la même situation portent à croire que celle-ci est plus problématique que prévu, et qu'elle requiert peut-être, simplement, une solution autre qu'un jeu.

### 9.3.4 - Ordre en design de jeu

Bien que la plupart des objets soient perçus comme un ensemble, possédant seulement les signifiants pour guider l'utilisateur dans les éléments à utiliser en priorité selon le contexte, le jeu, quant à lui, bénéficie presque toujours d'un aspect temporel.

Les éléments d'un jeu sont habituellement révélés de manière interactive, et la manière de jouer est enseignée au joueur : à travers les déductions du joueur ou à l'aide de signifiants clairs et ponctuels, souvent sous la forme de tutoriels (Godin, 2012). Pour les jeux de table, qu'il s'agisse des jeux de plateau ou des jeux de rôle, on peut aussi utiliser l'explication des règles (dans le feuillet d'instructions ou le manuel de règles) pour ordonner les éléments d'un jeu comme on le ferait pour un texte. Les structures d'organisation seraient donc les mêmes que pour l'argumentation (Perelman et Olbrechts-Tyteca, 2008 [1958]).

L'ordre est donc utile pour deux aspects de la promotion du sens et de l'expérience visés : le conditionnement du public et la réaction dudit public à la saisie de l'ordre.

- Le conditionnement du public permet de le faire d'abord adhérer aux tenants les plus importants de la thèse. Habituellement, on veut s'en prendre directement à la situation à améliorer, et donc convaincre le public universel que le jeu possède les bons outils pour permettre au joueur d'atteindre l'expérience visée. Une fois les bases installées, on peut alors s'adresser au public particulier et le persuader que le jeu correspond davantage à sa manière d'atteindre l'expérience. Évidemment, ceci n'est pas la seule façon de faire. Dans le cas où l'appartenance au genre est suffisamment claire pour présumer de l'adhésion du public universel, ou lorsque l'innovation est le principal point d'attrait du

jeu, on pourra par exemple débiter par une adresse passionnelle et terminer par les éléments soutenant la thèse de manière plus rationnelle, ou alterner simplement entre les deux aspects du public ;

- La réaction à la saisie de l'ordre peut être importante pour les jeux avec des visées plus critiques. En confrontant le joueur à des éléments qui l'obligent à remettre en cause sa perception de la thèse du jeu (par exemple à travers une ampleur trop grande), on crée un nouvel ordre dont la progression tient davantage de la réflexion du joueur que des éléments que l'on présente. Dans *The Stanley Parable* (2013), le joueur doit d'abord faire face à un jeu d'exploration en première personne, avec un narrateur qui raconte les aventures du protagoniste avant que celles-ci n'adviennent. Le joueur réalise alors rapidement qu'il peut suivre ou non les indications du narrateur, puisque son agentivité dans le jeu est clairement indépendante de celle prescrite par la voix désincarnée. Le joueur remet donc en cause les indications qu'on lui donne et réfléchit maintenant aux effets de ses actions, qui peuvent être congruents ou dissonants. Ce processus l'engage non seulement dans un dialogue avec les options du jeu, mais aussi dans un autre niveau de conversation avec le narrateur, cette fois-ci sans que le joueur ne soit contraint par le jeu dans sa découverte d'éléments.

## **9.4 - Structures et interactions dans *Doctrina Fabula***

### **9.4.1 - Présence dans *Doctrina Fabula***

La mise en présence durant la phase de recherche par le design a principalement tourné autour trois sujets : encadrer la mort d'un protagoniste (et ses effets), la structure de la feuille de personnage et le combat.

D'abord, la plupart des instances de mise en présence ont servi à encadrer la mort d'un protagoniste. Dans un jeu souhaitant encourager les joueurs à mettre leur personnage en danger tout en minimisant les impacts négatifs de la création d'un nouveau 'marmot', le designer-chercheur a subtilement fait référence à la mort du protagoniste dans différentes sections du manuel de règles. Il espérait ainsi que l'omniprésence du concept amènerait les joueurs à comprendre que le jeu était préparé, voire même planifié, pour mettre en scène ces morts le plus souvent possible.

Le designer-chercheur a ensuite condensé les informations de jeu les plus pertinentes en une seule feuille d'aide-mémoire : la feuille de personnage. On s'attend donc à ce que les éléments qui s'y trouvent soient plus souvent invoqués durant la partie que d'autres éléments mineurs. De même, la place dédiée à ces éléments suggère l'importance qu'on donnera à chacun d'entre eux. Par exemple, la majorité de la surface de la feuille accueille les leçons apprises par les personnages. Ces leçons sont au cœur des systèmes de résolution d'action, de collaboration et, surtout, de progression. Le designer-chercheur prévoit donc que celles-ci seront invoquées de manière régulière durant le jeu.

Enfin, il semble pertinent de noter que *Doctrina Fabula* ne possède pas de sous-système dédié au combat et qu'il n'aborde la bagarre que marginalement, ce qui a mené le designer-chercheur vers un intéressant dilemme de design :

« J'ai été confronté avec un dilemme particulier hier, lors de la conception du jeu. Dans un effort de standardisation de la manière de déterminer le succès d'un test, j'ai mis de côté la manière dont le combat est joué. Dans la plupart des jeux de rôle, le combat a une section dédié [sic], ne serait-ce que pour expliquer comment les blessure [sic] et la guérison fonctionne [sic] avec le système de résolution de succès standard. Doctrina fabula n'a pas de telle section. J'aurais pu simplement en ajouter une, ou produire un exemple qui explique comment utiliser le système standard pour simuler le combat. Toutefois, les livret [sic] d'instruction étaient déjà partis à l'impression. Techniquement, toutes les informations utiles sont dans le livre de règle [sic] tel qu'il est, sans être clair [sic]. Ceci m'a mené à la réflexion qu'une règle floue pourrait révéler la manière dont les maitres de jeu réagissent dans ces cas, selon leur niveau d'expérience et les jeux auxquels ils jouent habituellement. Ceci contrecarre les efforts de clarté et d'augmentation du confort/réduction de l'anxiété que j'ai déployé [sic] dans les dernière semaine [sic], mais, par pur hasard, m'offre une opportunité d'observer comment le manque de système spécifique pour le combat sera palier [sic] par les maitres de jeu. Le tout encapsulé dans la règle la plus conventionnée des jeux de rôle. Parfois le hasard fait bien les choses. »  
(Extrait du journal réflexif)

Cet extrait démontre bien l'importance donnée aux scènes de bagarre dans les jeux de rôle (probablement un héritage des origines, puisant dans le jeu de guerre, ayant mené à *Dungeons & Dragons* (1974)). Le designer-chercheur ressent un malaise dès la phase de design, d'un point de vue de rôliste, en considérant l'absence de ce sous-système. De manière intéressante, on peut constater que le fait de ne pas aborder un concept, et donc de ne pas le mettre en présence, ne réduit pas forcément son importance, acquise ici grâce à une certaine forme de transitivité provenant d'autres systèmes de jeu.

En fait, la non-présence a mené le jeu vers une perception d'incompatibilité, voire de ridicule par son propre designer, et ce même si les règles couvrent techniquement la manière de résoudre de telles situations (elles sont ici considérées comme n'importe quel succès ou échec).

#### **9.4.2 - Dissociation et innovation dans *Doctrina Fabula***

Hormis les éléments traités dans la section sur l'incompatibilité (voir page 245) et les publics particuliers (voir page 155), très peu de dissociations et d'innovations ont été concrètement perçues durant la phase de recherche par le design.

Le designer-chercheur parvient en fait à la conclusion que *Doctrina Fabula* innove d'une manière plutôt naturelle face à son marché, comme il l'explicite plus en détail dans la citation suivante :

« On réutilise donc à travers la conception du jeu plusieurs thèmes [sic] plusieurs mécanique [sic] et plusieurs façons de décrire les règles empruntées à plusieurs jeux de rôle, permettant ici de s'assimiler au genre. Même cette distinction revient fondamentalement à une assimilation avec d'autres thèmes, cette fois-ci tirée de la littérature. On a donc une innovation entraînée par le marché [sic] l'évolution naturelle d'un produit, c'est-à-dire une suggestion d'une expérience différente à l'intérieur d'un contexte familier. » (Extrait du journal réflexif)

Nous avons déjà mentionné que plusieurs innovations de *Doctrina Fabula* n'avaient pas été perçues comme telles, mais plutôt comme des incompatibilités. Nous en discuterons dans la section sur la dissociation des notions dans les tests utilisateurs (voir page 251).

#### **9.4.3 - Force et ampleur dans *Doctrina Fabula***

La force et l'ampleur n'ont été remarquées qu'à travers leur convergence pour combattre l'incompatibilité :

« D'un point de vue de force et d'ampleur, il semble que les critères ont été instinctivement mis de l'avant et donc mise [sic] en convergence pour créer un tout cohérent. Initialement, la thèse proposée par le jeu, c'est-à-dire de d' [sic] apprendre à travers l'erreur, et [sic] fondamentalement contradictoire avec l'expérience classique des jeux de rôle, c'est-à-dire que l'expérience mène à l'apprentissage à travers le succès. L'idée de vouloir volontairement se mettre dans une position dangereuse pour augmenter ses chances d'échouer fera face à [sic] une inertie et une résistance surtout de la part des joueurs expérimentés et des joueurs qui n'y connaissent pas grand-chose en jeu de rôle.. [sic] Nous croyons que [sic] une forte mise en présence et une forte convergence des règles et des objectifs orientés [sic] vers l'expérience visée, même si elle est contraire à l'expérience

traditionnelle, permettra [*sic*] donc de surmonter ce défi. C'est d'ailleurs le but principal du reste de l'expérimentation à travers des tests utilisateur. » (Extrait du journal réflexif)

Nous espérons donc que la convergence des règles vers l'expérience visée pourra déloger l'attachement du public cible à une thèse différente, mais convenue (dans ce cas-ci : l'attachement au succès des actions plutôt qu'à l'échec). Nous avons tenté de promouvoir cette nouvelle thèse (encourager l'échec) en la positionnant à l'intérieur d'un thème où les protagonistes échouent habituellement : les récits édifiants.

La phase de recherche qualitative pourra confirmer (ou infirmer) qu'une force/ampleur suffisante a été déployée pour guider le joueur ou la joueuse vers cette conclusion.

#### 9.4.4 - Ordre dans *Doctrina Fabula*

L'ordre dans le design de *Doctrina Fabula*, bien qu'il soit plus facile à concevoir pour un produit en forme de texte, a été plus ou moins utilisé de la même manière que dans le cas de produits où tous les attributs sont perçus en même temps :

« Dans l'intérêt de profiter de l'approche persuasive, nous nous tournerons vers la discussion sur l'ordre. Nous avons alors établi que le jeu doit d'accord [*sic*] convaincre le joueur qu'il a les outils pour atteindre l'expérience visée par le jeu. Ensuite, nous avons aussi souligné qu'un aspect critique dans le jeu (comme notre remise en cause de la prudence en faveur de la confrontation) devrait être méticuleusement amené pour permettre justement aux joueurs de saisir l'ordre. On voudra donc amener le joueur vers l'expérience sans lui dire que le temps de la prudence est révolu, pour qu'il le réalise par lui-même. On présentera donc le jeu comme un jeu reproduisant le *pattern* des récits édifiant [*sic*], mais les règles permettront au joueur de se renforcer par la défaite et ainsi de revenir vaincre l'oppression en groupe.

[...]

Nous avons débuté le livre de règles avec une mise en contexte : qu'est-ce qu'un rôle est [*sic*] ensuite de la description de l'univers dans lequel les personnages évolueront. En passant directement aux règles qui incluent l'apprentissage, nous avons remis en cause cette familiarité est [*sic*] donc forcée [*sic*] une réaction à la saisie de l'ordre par les joueurs. Simplement nous avons proposé quelque chose de familier pour ensuite expliquer comment cette familiarité viendra contredire l'expérience classique auxquelles [*sic*] il pourrait s'attendre. » (Extrait du journal réflexif)

Le designer-chercheur a donc utilisé de l'ordre principalement pour amener le lecteur dans une zone familière, avant de le confronter aux attributs se distinguant — de manière évidente — des jeux semblables. En créant ainsi un choc de perspectives, le designer-chercheur a voulu

amener le lecteur à se positionner sur l'incompatibilité mise en lumière, et ainsi éviter qu'il aborde le jeu comme n'importe quel autre jeu de rôle.

## **9.5 - Structures et interactions durant les tests utilisateur**

La confrontation des hypothèses avec la réalité du jeu (émise dans la sous-section précédente, débutant page 245) a mené à plusieurs réajustements de notre perception des impacts des attributs. Elle a même abouti à l'élargissement de notre compréhension de ces structures et interactions.

### **9.5.1 - Présence durant les tests utilisateur**

Nous avons précédemment déterminé que le designer-chercheur est conscient de la présence qu'il a offerte à trois sujets : la mort des protagonistes, les éléments de la feuille de personnage et le combat. Dans les paragraphes qui suivent, nous allons recenser quelques commentaires et discuter de l'impact de la présence (ou de l'absence) des attributs dans le jeu.

Comme nous l'avons évoqué à quelques reprises durant notre analyse des groupes de discussion, la mort des protagonistes a bel et bien été pressentie par certains participants, qui croyaient embarquer dans une aventure si intense qu'elle aurait raison de plus d'un personnage. Néanmoins, certains participants n'ont tout simplement pas lu les sections liées à la mort des protagonistes, même si elles se multipliaient dans le livre de règles. Le participant 51 le mentionne clairement : « Non, ça ne m'a pas marqué parce que... c'est sûr qu'au départ mon but ce n'est pas de mourir. ». Le participant 32, quant à lui, se rappelle avoir porté attention aux notions mises en présence, mais l'arbitrage du maître de jeu lui a fait oublier l'existence du sous-système : « Quand je l'ai lu, j'ai senti que c'était ce que tu voulais qu'il se passe, pour le préciser autant. Mais en jouant, ça a été complètement évacué, parce qu'on n'est pas du tout allé dans cette direction. » Dans ces deux cas, bien que la mise en présence ait pu être efficace, elle ne semble pas avoir fait le poids contre les conventions de la culture rôliste ou contre l'autorité du maître de jeu.

Il n'a évidemment pas été possible de mesurer l'impact de la présence des éléments sur la feuille de personnage, mais on peut évoquer que la visibilité des éléments a semblé coïncider avec le taux d'utilisation des règles. Selon nos observations, les leçons — qui couvrent plus de la moitié de la feuille de personnage — ont été bien plus utilisées que les autres règles. La

motivation et la prudence, qui occupent une partie mineure dans le coin supérieur droit de la feuille, ont aussi été utilisées, mais pas aussi souvent ni par autant de joueurs. De manière intéressante, les règles de coopération, qui n'apparaissent aucunement sur la feuille ont toutefois été utilisées par certains participants — bien moins que les règles mentionnées ci-dessus, mais tout de même de manière relativement répandue. Notons aussi avec grand intérêt que l'utilisation de la coopération suivait souvent une première utilisation fortuite de celle-ci : les participants se mettaient à employer la règle une fois qu'un autre participant l'avait utilisée. Ces participants, d'une certaine manière, mettaient donc en présence la règle par sa propre action et encourageait ainsi une utilisation plus constante de la part des autres joueurs.

Le combat, comme nous l'avons déjà mentionné, a été mis de côté par certains participants. Ceux-ci attribuent leur comportement à l'absence de ce type de scène ou de talent sur la feuille du personnage. Comme en témoigne cette citation, que nous avons aussi employée dans notre discussion sur la délibération intime (voir page 165), l'absence de mention du combat a mené vers une réflexion différente de celle considérée comme habituelle dans la culture rôliste :

« Le combat était vraiment très très très secondaire, cette réponse-là du combat qui est habituel, on l'a mise de côté on y pensait moins aussi. C'est censé être la réponse numéro un, OK on va... tu nous mets les brigands, et ben on va les battre, c'est normal ! Et là, du coup, vu que le *skill* de combat n'était pas écrite même sur la feuille de personnage, ça oblige même à trouver d'autres solutions. » ( participante 41)

Selon nos observations, cette conception n'a toutefois pas été partagée par tout le monde. Le participant 51, par exemple, interprétait un personnage chèvre. Celles-ci, selon *Doctrina Fabula*, commencent le jeu avec une plus grande chance que les autres espèces de réussir leurs jets d'actions liés à l'athlétisme. Ces actions liées à l'athlétisme incluent le fait de courir ou de grimper, mais également de se battre. Le participant 51 a donc fait de son expertise un rôle : « Moi j'essayais de... je me n'en mêle pas. Je vais être plus quelque'un d'action que de pensée... je vais plus au niveau de l'action au lieu d'essayer de parler... je vais 'je vais y aller ! La chèvre va rentrer dans le tas' ». Notons que le participant 51 avait, depuis le début, activement cherché à développer les talents de bagarreuse de sa chèvre, puisqu'il avait choisi de commencer la partie (durant la phase de création de personnages) avec un objet lui conférant un bonus aux tests



d'athlétisme lors des combats. Ainsi, l'absence du combat sur la feuille de personnage a été, en quelque sorte, annulée par l'ajout sur celle-ci d'objet qui sert essentiellement à se battre.

En conclusion, la mise en présence est un outil pertinent pour orienter l'utilisateur, mais elle ne semble pas contribuer de manière très significative à la force de l'argument. Si on la confronte à d'autres attributs, elle risque de ne pas réussir, à elle seule, à persuader l'utilisateur. Qui plus est, les utilisateurs eux-mêmes peuvent mettre certains attributs en présence, soit par leur comportement, soit en modifiant le produit (par exemple, la feuille de personnage), ce qui peut faire diverger la volonté donnée par le designer à une certaine mise en présence.

### 9.5.2 - Dissociation des notions durant les tests utilisateur

Comme nous l'avons suggéré dans notre section sur l'incompatibilité durant les tests utilisateur (voir page 225), l'hypothèse du designer-chercheur selon laquelle l'ambition de *Doctrina Fabula* d'encourager l'échec et la mort du personnage n'était pas une simple innovation entraînée par le marché semble pertinente. En effet, comme mentionné dans notre autre chapitre, les participants ont relevé un bon nombre d'incompatibilités entre le design du jeu et sa thèse — plusieurs d'entre elles concernaient plutôt une innovation radicale de la signification.

En effet, le jeu de rôle, tel que le définit Bowman, amène les joueurs à interpréter des « Identités secondaires dans un espace narratif cocréé » (2010, p. 12). Les notions d'interprétation et d'identité secondaire suggèrent que le joueur fera agir son personnage comme il agirait lui-même s'il se retrouvait dans l'histoire proposée par l'aventure. *Doctrina Fabula* propose plutôt que le joueur se comporte comme un marionnettiste, qui fait agir (lire : échouer) son personnage pour la progression de l'histoire. Du point de vue de la signification du jeu, ce changement est majeur. Le fait de ne pas avoir remarqué la nécessité d'une dissociation entre le jeu de rôle et sa signification traditionnelle a donc conduit à plusieurs critiques.

Cela dit, le jeu de rôle n'a pas besoin d'être uniquement un jeu d'interprétation dans les contraintes de l'aventure que propose le maître de jeu. Par exemple, plusieurs jeux de rôle demandent aux joueurs de créer une histoire propre au personnage, qui existe en parallèle de l'histoire de l'aventure. C'est le cas de la deuxième édition de *7th Sea* (2016), où il est écrit dans le livre de règles le propos suivant : « Bien que les Héros travaillent ensemble pour raconter une

histoire plus grande, chaque Héros a sa propre histoire à raconter.<sup>206</sup> » (p. 159) Dans ce jeu, la progression des talents du personnage est liée à l'achèvement de ces intrigues plus personnelles. Un sous-système guide le joueur à travers la création d'une histoire propre à son personnage, qui comportera un certain nombre d'étapes selon le bénéfice acquis à son issue. Le joueur est donc enclin à vouloir les réaliser pour progresser, même si cette situation implique de dévier de l'histoire plus large dictée par l'aventure.

On peut aussi évoquer les '*story games*' : plusieurs jeux, souvent inspirés du moteur de jeu de rôle 'Propulsé par l'Apocalypse' (2010), confèrent au joueur un pouvoir d'auteur. Celui-ci peut alors inventer de nouveaux endroits, décrire des scènes, etc. Cette transgression du rôle de créateur narratif, habituellement exclusif au maître de jeu, positionne alors le joueur en tant que narrateur et promeut, jusqu'à un certain point, l'histoire au-delà de l'interprétation du personnage. Il s'agirait ici, pour reprendre le vocabulaire utilisé plus haut dans ce chapitre, de 'fournir une définition pour un ou plusieurs des éléments forçant l'auditoire à séparer l'élément défini d'autres notions qui l'accompagnent'. On redéfinit ainsi le rôle du joueur : il agit non pas en tant qu'interprète qui s'impose les objectifs de son personnage, mais bien en tant que marionnettiste, qui impose son propre objectif à son personnage. On aurait donc pu statuer dans *Doctrina Fabula* que le joueur est un auteur de récit édifiant et qu'il doit, à travers les échecs et/ou la mort du marmot (qui est le protagoniste de son histoire), apprendre des leçons à son lectorat. Une fois qu'une leçon est apprise, il devient inutile de faire échouer le nouveau protagoniste de la même manière. On aurait alors conservé le concept d'identité secondaire de Bowman (le joueur devient l'auteur au lieu du protagoniste) tout en dissociant les idées de l'échec et de la progression du marmot de celle de l'échec du joueur.

Cette solution n'est, bien entendu, qu'une hypothèse et elle devrait être soumise à un test utilisateur. Toutefois, si *Doctrina Fabula* s'inspire de ces nouvelles définitions du rôle et du pouvoir de joueur, nous croyons pouvoir amener plus facilement les participants à créer de petites histoires menant à la mort du personnage, ce qui retirerait ainsi l'importance de

---

<sup>206</sup> Traduction libre de « While Heroes work together to tell a larger story, every Hero has her own story to tell. »

l'interprétation du personnage qui échoue, au bénéfice de la création d'une histoire qui le met en vedette.

### **9.5.3 - Force et ampleur durant les tests utilisateur**

Comme dans le cas de la dissociation, la discussion sur la force et l'ampleur de la section précédente (voir page 247) ne concernait que les aspects distinctifs du jeu, c'est-à-dire ce qui encourageait les joueurs à échouer ou à faire mourir leur personnage. Nous avons déjà établi que l'ampleur n'a pas été suffisante pour combattre la résistance des joueurs face à un changement de perspective sur l'interprétation.

Nous avons reconnu un autre élément créant une convergence : il s'agit de l'atmosphère légère inspirée par la définition large des talents, l'univers enfantin du merveilleux, les images utilisées dans le livre de règles, et les enjeux peu héroïques présentés par l'aventure. Cette force issue d'une convergence des attributs était bien involontaire de la part du designer-chercheur, mais force est d'admettre qu'elle aurait dû être détectée — probablement grâce à de plus nombreux tests utilisateur au cours de la phase 2 de notre recherche (la recherche par le design).

### **9.5.4 - Ordre durant les tests utilisateur**

L'ordre avait été utilisé par le designer-chercheur pour amener une réflexion chez le joueur quant à l'incompatibilité et la dissociation entre l'objectif de laisser le personnage mourir et celui, plus traditionnel pour la culture rôliste, de vouloir le faire survivre à l'aventure. Comme nous l'avons déjà mentionné, cette opération fut un échec, probablement en raison de l'ampleur insuffisante de la convergence des attributs.

L'ordre était employé dans le positionnement du sous-système dans le livre de règles, ce qui s'est peut-être même retourné contre notre objectif. En effet, le participant 43 a déclaré que le positionnement de la règle dans le livre l'avait amené à douter qu'elle lui était adressée : « Quand j'ai lu les règles chez nous, il a fallu que j'aile un peu vite, et quand je suis arrivé dans les pages du MJ<sup>207</sup>, et là je vois comment revenir... et je vois que c'est un peu collé avec les règles du MJ... est-ce que je suis encore dans la même section ? » Le fait de positionner les règles pour créer un deuxième personnage après la mort du premier n'a donc pas eu l'effet

---

<sup>207</sup> Abréviation de l'expression 'maitre de jeu'

escompté. Au lieu d'amener le joueur à réfléchir à la manière d'utiliser les règles qu'il venait de lire, ce positionnement l'a amené à penser qu'il venait de changer de chapitre, et que les règles qui le concernaient avaient donc toutes été lues.

L'ordre d'utilisation des règles est un aspect n'a pas été réfléchi durant le design du *Doctrina Fabula*. En effet, si le designer-chercheur a porté une certaine attention à l'ordre de présentation des règles dans le livre de règles, il a cependant oublié que le jeu se déroulait lui aussi sur sa propre ligne du temps, et que le joueur serait exposé à certaines règles au début de l'aventure, et à d'autres plus tard.

Comme nous l'avons suggéré dans notre discussion sur le rapport au tout durant les tests utilisateur (voir page 213), le jeu existe dans un chronosystème, puisque l'utilisateur est à l'intérieur de la boucle d'utilisation (Evers et coll., 2014). Ceci implique qu'il développe ses compétences d'utilisateur durant l'interaction avec le produit. Les connaissances et croyances qu'il cristallise durant son utilisation sont donc également celles avec lesquelles il interagit. Ainsi, même si certains joueurs ont lu toutes les règles, ce sont celles utilisées qui seront comprises, et qui auront le plus de chance d'être réemployées lorsqu'un contexte semblable adviendra de nouveau dans l'aventure. La participante 61 a d'ailleurs proposé la solution suivante pour amener les joueurs à considérer la mort de leur personnage comme une option :

« une autre idée c'était que : l'histoire en tue un pour nous *starter* là-dedans et dédramatiser la mort. Nous dire comme « t'as regardé dans la rivière, tu t'es noyé et tu dois recommencer » ... nous forcer à le faire une fois. Nous montrer ce qu'il se passe... et tu reprends tes points, trouve-toi une autre catégorie de joueurs, et on continue. »  
(participant 61)

Ainsi, l'aventure aurait pu être utilisée pour mettre en scène les éléments les plus importants du jeu. Cela aurait potentiellement conditionné le joueur à accepter et à concevoir ce type d'événement comme partie intégrante du jeu.

## 9.6 - Logos (III) en design persuasif de jeux de rôle

Pour ce dernier chapitre portant sur le logos et sur les considérations traduites de l'argumentation, nous complétons notre compréhension du design persuasif de jeux de rôle les quatre formes de structures et d'interactions discutées<sup>208</sup>.

Il nous semble en effet que la structure des attributs est donnée par la présence, la dissociation, la force et l'ampleur, ainsi que par l'ordre.

Le designer met certains attributs et comportements en présence pour amplifier la convergence ou la pertinence de la signification des attributs. Les joueurs peuvent aussi mettre leurs comportements et certains attributs en présence durant l'utilisation du jeu. La stabilité liée à différents éléments du système module l'importance de la présence. L'ordre des comportements et des attributs organise la présence sur différents moments.

La dissociation, nécessaire pour que le caractère inédit du jeu ne mène pas à l'incompatibilité, vise à assouplir les attentes du joueur pour lui permettre de rétablir sa perception de la cohérence. La dissociation emploie, pour accomplir son objectif certaines formes de définition et d'incompatibilité. Nous avons noté que l'incompatibilité peut toutefois nuire à la dissociation; elle est donc à utiliser ici en connaissance de cause.

Finalement, la force et l'ampleur, créées par la convergence ou la pertinence des significations des attributs, promouvront certains désirs.

---

<sup>208</sup> Une représentation modélisée de cette nouvelle compréhension du design persuasif est offerte en annexe.

## 10 - L'approche persuasive

Désormais, tous les concepts composant notre compréhension du design persuasif de jeu de rôle ont été introduits, traduits, discutés, mis en application et testés avec des participants. Nous allons donc, dans ce dernier chapitre, faire la synthèse de ce que nous avons appris, tout en évoquant les limites que nous avons rencontrées.

Pour ce faire, nous résumerons nos discussions autour de chacun des éléments en les catégorisant selon les critères que nous recherchions dans une approche (voir page 68)<sup>209</sup>.

Nous commenterons également, pour chacune des catégories, les réflexions de Redström (2006) évoquées dans notre chapitre sur le cadre théorique (voir la section portant sur le design persuasif, commençant à la page 87) :

- Distinguer le design persuasif du discours général sur le design en (1) l'inscrivant dans la constellation des approches en design, (2) en spécifiant à quoi il s'intéresse spécifiquement et (3) en l'associant à un modèle de design préalablement identifié, ici au design en tant que forme de communication et de conversation entre le designer et la situation;
- Placer la persuasion au centre du processus de design;
- Cadrer la persuasion dans le produit.

### 10.1 - Opérationnalisation en design persuasif de jeu de rôle

D'abord, le design persuasif, comme toutes les formes de design, est un processus et peut être compris comme un projet.

Comme nous l'avons défini relativement tôt dans ce document (voir la section sur le design qui commence à la page 6), le design persuasif de jeu est un processus qui se veut créatif et innovant, ce qui est cohérent avec le produit qui doit en résulter, c'est-à-dire un jeu inespéré.

Notons d'ailleurs que le produit, ici le jeu inespéré, n'est pas une solution prête à l'emploi. Il s'agit bien d'une proposition qui évoluera à travers le processus de design. Cette

---

<sup>209</sup> Une représentation modélisée de chacun de ces critères est offerte en annexe.

évolution fait d'ailleurs écho à celle de la méthodologie dite rigoureuse qui cadre le processus. Pour chaque itération du jeu, on comprendra ainsi qu'une itération de la méthodologie de design apparaîtra, probablement revue à la lumière des savoirs acquis durant la présentation et le test de la proposition (Zeisel, 1981).

Le processus employé par le designer implique une coordination entre l'évolution du jeu à travers la prédiction de l'adaptation de la situation à améliorer, le public imaginé pour le jeu à produire, et l'opportunité d'épanouissement humain en réaction à laquelle ledit jeu est conçu. La coordination s'étend aussi à l'impact sur le public, à la stabilité et à l'autorité du designer. Le processus inclura également des actes de communication avec l'équipe de développement, pour s'assurer que tous les membres de cette équipe travaillent sur le même objectif.

Plus concrètement, le processus implique des actes de création de structures d'attributs, mais aussi le développement d'une signification pour ces attributs. Le système basé sur ces attributs est la représentation du jeu inespéré, qui définira alors le réel public du produit. Ces créations bénéficient d'une perception d'autorité et de stabilité provenant du designer, qui permettra d'imposer un certain degré de cohérence sur le jeu. Mais la stabilité créera aussi des attentes en rapport avec la cohérence du système proposé. Le designer pourra toutefois bénéficier de la stabilité dans ses créations pour réutiliser des solutions de design auxquelles il est habitué et qui sont attendues de lui.

Ainsi, l'approche créée est toujours conforme à nos attentes. Nous cherchions en effet une approche qui correspondait à la manière de travailler des designers de jeux telle qu'identifiée dans notre définition initiale, à laquelle nous avons rajouté quelques détails, mais qui demeure essentiellement inchangée. Comme défini, le designer devra utiliser une méthodologie rigoureuse et en constante évolution, dans un processus inventif et innovant de création, de définition, de communication, de coordination et de prédiction de l'adaptation d'une situation à améliorer.

Le processus et le projet de design persuasif s'inscrivent bien dans le discours général du design. Toutefois, ils s'y placent dans une perspective positive. On s'intéresse donc ici à l'adaptation de la solution, et à celle du public face à cette amélioration qui prend la forme d'une opportunité d'épanouissement humain, plutôt que d'une réduction des méfaits d'un problème

ou d'une situation contentieuse à régler. L'adaptation est d'ailleurs causée par l'introduction du produit, qui pousse la restabilisation de la situation vers un objectif (produisant, de fait, l'épanouissement humain) à travers une perspective persuasive qu'on retrouve au centre de la boucle de disruption de la situation en place. Même si c'est le designer qui coordonne la persuasion, cette dernière est bel et bien cadrée à l'intérieur du jeu.

Ce suivi de l'adaptation correspond aussi avec la perception du design comme une forme de communication et de conversation avec la situation à améliorer, puisque l'adaptation se fait à travers l'évolution du jeu et celle de la méthodologie de design, en fonction des changements prévus et observés dans la situation à améliorer.

## **10.2 - Dispositif issu du design persuasif de jeu de rôle**

Le produit issu du design persuasif de jeux de rôle est un jeu inespéré.

Suivant la définition que nous avons faite du jeu, nous avons déjà proposé que celui-ci soit représenté par un système qui guide le joueur. Ce système est évoqué par la caricature ou la transformation de la réalité — donc l'univers du jeu — et il est basé sur des attributs, dont des règles qui créent des conflits résolus à leur tour par des résultats variables et quantifiables.

Nous avons aussi remarqué, comme dans le cas du designer, que le jeu possédait un certain pouvoir, semblable à celui de l'éthos de l'orateur. Ceci lui offre une forme d'autorité à travers laquelle on impose une cohérence entre le système d'attributs, l'univers et le sens du jeu.

De manière similaire, le jeu est considéré comme stable, c'est-à-dire qu'on assumera des similarités avec d'autres contextes de jeu déjà existants. Cela créera des raccourcis de design pouvant être utilisés lors de la création pour assimiler le jeu à d'autres. Nous utilisons ici le terme 'raccourci' puisqu'il possède une connotation, tantôt positive et tantôt négative : bien que le raccourci sauve habituellement du temps et des efforts, il peut aussi nous faire passer à côté d'opportunités avantageuses. Les raccourcis de design, dans le cas de *Doctrina Fabula*, nous ont conduits à des décisions peu optimales pour le produit final.

Le dispositif produit par le design persuasif de jeu correspond donc à celui auquel on peut s'attendre dans un processus de design traditionnel. D'abord, l'approche crée un dispositif conforme à celui que l'on cherche à concevoir, c'est-à-dire une nouvelle solution ludique. Cette



dernière prend la forme d'un contexte inespéré du jeu, à savoir la représentation, caricaturée ou transformée, de la réalité par un système basé sur des règles qui créent des conflits. Le jeu, conformément à nos critères, est conçu en réaction à une opportunité d'épanouissement humain.

En parallèle, il nous a semblé que ce dispositif (ici, le jeu) s'inscrit dans une famille de produits semblables, dont la perception — ou la compréhension — du public offrira une autorité et une stabilité rappelant celle de l'éthos. On s'intéressera donc, en quelque sorte, à la perception préalable ainsi qu'à l'assimilation et à la distinction possibles face à cette perception. Notons d'ailleurs que la perception du jeu place, ici encore, le pouvoir persuasif au centre de l'approche et cadre ce dernier à l'intérieur du produit.

On perçoit donc ici une forme de communication et de conversation avec la situation à améliorer : la perception du produit par les joueurs pourra être changée et/ou redéfinie par le jeu finalement produit.

### **10.3 - Approche systémique du design persuasif de jeu de rôle**

Le rôle du public est central en design persuasif de jeux de rôle, car il contribuera de manière significative, tant par son engagement que par ses réflexions, ses apprentissages et ses désirs, à l'utilisation du jeu.

Le joueur est au centre de cette partie de la discussion. En fait, il semble jusqu'à un certain point approprié de déclarer que l'approche systémique du design persuasif consiste à agir sur la complexité de l'utilisation ou de l'interaction avec le dispositif plutôt que sur la complexité du dispositif lui-même.

Le jeu est donc un système basé sur des attributs, dont des règles et des signifiants. Les signifiants sont interprétés par le joueur et guident la compréhension et la contextualisation des connaissances et croyances. Ces dernières portent justement sur les attributs basés sur le réel du jeu — les règles, la manière de les utiliser et toute connaissance/croyance pertinente pour jouer, autres que les raisons pour lesquelles un joueur s'identifie au jeu ou y reconnaît ses valeurs. Ainsi, le joueur acquiert des connaissances et des croyances de manière cyclique, en interprétant des signifiants.

Le joueur, s'il désire l'épanouissement humain proposé par le jeu, s'engage en parallèle dans le système de jeu, en adoptant une attitude ludique qui lui permettra de produire un sens pour le jeu, tout en étant guidé par le système du jeu. L'adoption de l'attitude est d'ailleurs motivée par ce désir, et le sens produit inculquera au joueur d'autres désirs, connaissances et croyances. Ces derniers serviront de prémisses aux délibérations intimes menant à des comportements qui, à leur tour, engendrent des résultats variables et quantifiables, désirés par le joueur puisque l'expérience souhaitée contribue à l'épanouissement humain visé par le processus. En dirigeant le joueur au plus proche de ses objectifs, les délibérations intimes — qui s'avèreront mener à des comportements bénéfiques — valideront graduellement les désirs du joueur, tant les désirs créés par le jeu que le désir initial d'épanouissement humain.

Les résultats variables et quantifiables auxquels est attaché le joueur résolvent les conflits créés par les règles, qui font elles-mêmes partie des attributs du système dans lequel est engagé le joueur. Ces attributs proposent certains signifiants, interprétés par le joueur, favorisant la compréhension et la contextualisation de connaissances et de croyances préalablement connues du joueur ou inculquées durant l'utilisation du jeu.

Les joueurs s'organisent en publics qui peuvent être particuliers, partageant un éventail de désirs, ou universel. Chaque public est défini autour du jeu proposé, pendant l'adaptation de la situation à améliorer et selon la manière dont cette adaptation affecte ledit public.

Semblable aux capacités conférées au designer lui-même, l'utilisation du jeu par les joueurs offre ses propres autorité et stabilité. En effet, dans le cas d'un jeu qui propose de jouer de manière répétée avec le même groupe de joueurs (comme dans le cas d'un jeu de rôle, par exemple), les joueurs imposeront leur perception d'une cohérence entre les systèmes semblables, les désirs à assouvir, le sens du jeu et les connaissances et croyances liées au contexte. De même, les joueurs construiront des attentes précises par rapport à cette cohérence. Une habitude du public permettra toutefois au designer de profiter de raccourcis de design pour offrir des solutions avec lesquelles il s'est déjà familiarisé.

L'approche permet une structure d'utilisation correspondant à la boucle systémique du jeu identifié dans notre définition et utilisé comme critère dans la recherche de cadre théorique. Le désir d'un épanouissement humain motive le joueur à adopter une attitude ludique, qui lui

permet de s'engager dans le système de contexte inespéré du jeu. Ceci permettra aux joueurs de produire un sens pour le jeu. Les désirs, les croyances et les connaissances guident la délibération intime — substituée, pour les objectifs de notre modèle, au raisonnement pratique — des joueurs à travers la validation graduelle du désir de l'épanouissement (et des autres désirs inculqués en jeu). Les intentions issues de la délibération intime engendrent des comportements qui mènent à un résultat — variable et quantifiable, auquel les joueurs sont émotionnellement attachés — engendrant l'expérience visée.

C'est peut-être sous cet angle que le design persuasif de jeux de rôle se distingue le plus du discours général du design. En effet, d'après nos discussions sur les autres approches (voir page 68), nous avons pu constater qu'aucune autre approche ne tente d'inclure l'utilisateur et son apport au produit de cette manière :

- Le design triadique de jeu et la rhétorique procédurale visent une certaine représentation de la réalité dans le but d'éduquer le joueur, et non de lui faire désirer son contenu ;
- Le design zen de jeu et le design centré utilisateur impliquent les utilisateurs en tant qu'experts dans le processus de design, donc en tant que source d'information sur ce qu'ils désirent. Le design persuasif s'inquiète plutôt de ce qui peut valider et inculquer des désirs chez le joueur ;
- La théorie des jeux tente de prévoir le comportement des joueurs, mais ne les guide qu'à travers un désir présumé de victoire.

À vrai dire, c'est justement l'importance que donne le design persuasif au processus de validation et d'instauration de désir qui permet à l'approche de prétendre persuader le joueur à travers l'utilisation du jeu, comme le ferait un discours. On considèrera donc que sous cet angle, encore une fois, la persuasion est au centre du design et qu'elle est cadrée à l'intérieur du produit.

Évidemment, comme l'a démontré la phase 2 (la recherche par le design), le processus de prévision d'un cheminement mental si complexe est, au mieux, approximatif et doit être habilement réajusté entre les tests utilisateur. Comme nous l'avons rapidement introduit en début de thèse (voir la section sur la problématique, page 4), certains penseurs, dont Salen et Zimmerman (2003) et Schreiber (1999a) proposent que le design de jeu soit un problème de second degré puisque le designer crée des mécaniques de jeux, qui engendrent des dynamiques

de jeu qui engendrent à leur tour l'expérience visée. D'après nos constats, le design persuasif propose plutôt que le designer crée des attributs et les organise pour leur conférer une structure et une signification. Le joueur interprète ensuite les signifiants, produit un sens pour le jeu, développe des connaissances, des croyances et des désirs qui guideront ses délibérations et ses comportements dans un cycle menant graduellement, si tout va bien, à la validation des désirs, à l'expérience visée et à l'épanouissement. Il est difficile de dire combien de 'degrés' sont représentés dans ce processus, mais il semble évident que la prédictibilité du résultat, même si elle est inhérente au processus entourant le design, possède un grand potentiel d'échec ou de déviation. On peut donc s'attendre à ce que l'utilisation des outils requière des tests et des enquêtes auprès d'utilisateurs avant d'atteindre une solution acceptable. Ceci cadre une fois de plus le design persuasif en tant que forme de conversation et de communication avec la situation.

## **10.4 - Concrétisation des outils du design persuasif de jeu de rôle**

Le dernier de nos quatre critères de sélection d'une approche était la concrétisation des outils de design de l'approche en question. En effet, si le designer devait pouvoir mener le joueur depuis les mécaniques vers l'expérience visée, mais que la manière d'y parvenir n'a pas été opérationnalisée, c'est surtout parce qu'aucune approche ne proposait d'outils. Des quatre approches qui nous semblaient les plus prometteuses (voir la section sur la recherche de cadre théorique, commençant à la page 68), aucune ne discutait directement d'outils utilisés lors du design.

Lors de nos discussions, nous avons séparé les outils en trois : les attributs et la communication, la signification, et les structures. Toutefois, nous utiliserons ici une catégorisation inversée, afin d'opter pour une perspective d'utilisation des outils dans le design qui atteint mieux les deux aspects identifiés dès la problématique de la présente recherche : (1) enseigner et faire croire et (2) influencer les désirs.

### **10.4.1 - Outils pour enseigner et faire croire**

Nous avons vu dans la section précédente que le joueur acquerrait des connaissances et des croyances pour les attributs basés sur le réel à travers un cycle d'interprétation des signifiants. Le designer peut toutefois employer les signifiants comme outils, en les identifiant

ou en les juxtaposant avec d'autres éléments pour leur donner une signification et volontairement guider l'apprentissage et la croyance.

Contrôler les apprentissages est un processus important puisque les joueurs s'attendent à certaines cohérences entre les connaissances et croyances qu'ils acquièrent, en rapport au jeu et à son système, son univers, son sens et les désirs qu'il soutient. Le maintien de la cohérence évite les incompatibilités — qui créeraient des méfaits ou des irritants nuisant aux désirs du joueur.

S'il veut enseigner quelque chose au joueur, le designer peut organiser de différentes manières les signifiants du jeu, afin de leur donner un sens et de guider la compréhension et la contextualisation des connaissances et des croyances :

- La plus simple et la plus directe consiste à créer un signifiant donnant directement la définition des attributs concernés par cette croyance ou connaissance ;
- Si le contexte le permet, on peut employer une liaison ou l'homodiégétisation. On peut fournir un exemple d'utilisation dans les instructions ou dans l'exécution, faire référence de manière plus symbolique — à l'aide d'une métaphore ou d'une analogie — à la mise en application de la nouvelle connaissance ou croyance à acquérir, ou simplement utiliser des symboles qui évoquent les objets du quotidien dont l'usage peut être reconnu. Ceci permettra au joueur de comprendre et de contextualiser l'utilisation de l'attribut et l'objectif qui peut être atteint lors de cette utilisation.

Ces méthodes diffèrent en termes de portée pour la compréhension et la contextualisation des connaissances. On pourra aussi utiliser la coexistence, la réciprocité et la transitivité pour contextualiser les attentes des joueurs, car elles soutiennent elles-mêmes la compréhension et la contextualisation des connaissances et croyances. Inversement, il semble que plus la portée de la méthode est précise, plus le designer pourra garder le contrôle sur la circonscription des impacts.

#### **10.4.2 - Outils pour influencer les désirs**

L'objectif d'influencer les désirs des joueurs est au cœur de la présente recherche. Il est donc de bon augure qu'autant d'éléments de notre définition du design persuasif interagissent avec celui-ci.

Au cours de nos discussions, nous avons proposé que les désirs du joueur — tant le désir initial de l'épanouissement humain que le désir de certains résultats dans le jeu — le motivent à adopter une attitude ludique, qui permet ensuite à ce joueur de produire un sens pour l'épanouissement humain autour duquel est conçu le jeu.

La philosophie de l'action crée une boucle entre les désirs et la délibération intime (que nous avons substituée au raisonnement pratique pour utiliser le vocabulaire du *Traité de l'argumentation*). En effet, les désirs serviront de premières prémisses à la délibération, ils seront la raison pour délibérer en tout et pour tout. Les délibérations valident ensuite, graduellement, chacune des prémisses, jusqu'au désir lui-même, pour former l'intention puis mener au comportement.

Comme dans le cas des connaissances et des croyances, les joueurs créeront des attentes vis-à-vis des désirs : ceux-ci devront en effet être cohérents avec l'univers, le système, le sens et, justement, les connaissances et les croyances liées aux attributs du jeu. Ici encore, une incohérence mène à une incompatibilité, qui crée des méfaits ou des irritants nuisant au désir. Les désirs s'inscrivent donc dans une cybernétique positive, où plus ils sont incohérents avec le reste des éléments du jeu, plus ils sont réduits.

Si le designer veut éviter l'incompatibilité, il doit donc générer une dissociation entre des notions liées à l'incompatibilité, pour ainsi assouplir les attentes des joueurs face à ce qui distingue le jeu des autres. En effet, la dissociation est essentielle dans tous les jeux créés puisqu'elle est nécessaire au contexte inédit du jeu. Pour ce faire, l'argumentation propose d'utiliser l'incompatibilité. De notre expérience, ce processus ne semble toutefois pas être sans risque puisque l'incompatibilité nuit à la dissociation. Cette méthode devra alors être validée auprès de testeurs. Le designer peut aussi utiliser la définition pour donner une nouvelle signification aux attributs, ce qui réduira, comme mentionné plus haut, toute ambiguïté par une circonscription de l'impact sur les connaissances et croyances affectées.

Nous avons également identifié deux types d'outils qui peuvent promouvoir les désirs : (1) la transitivité et la réciprocité, ainsi que (2) la force et l'ampleur.

Tout d'abord, la réciprocité et la transitivité se basent sur la stabilité de l'ensemble. En d'autres termes, si quelque chose est désiré par un public, soit par stabilité des intérêts

personnels soit à travers la culture, ce qui lui est associé sera alors également désiré par celui-ci. Cet outil confère aussi, au même titre que la coexistence, une signification aux attributs et contextualise donc, de la même manière, les attentes.

La force et l'ampleur misent quant à elles sur la convergence et la pertinence des significations données aux attributs pour promouvoir certains désirs. En effet, nous avons pu constater que la force et l'ampleur encourageaient les joueurs à vouloir utiliser et à interagir avec les attributs s'alignant avec la proposition.

La mise en présence amplifie la convergence et la pertinence d'une proposition, mais nous avons remarqué aussi que les attentes modulent l'importance de la présence : ce qui est mis en présence est plus important s'il correspond aux attentes des joueurs. D'une certaine façon, il est donc plus sûr de compter sur la mise en présence d'attributs ou de comportements effectuée directement par les joueurs (contrairement à ce qui est mis en présence par le designer), puisque ces mises en présence correspondront probablement mieux à leurs attentes. On devra aussi considérer l'ordre organisant les attributs et comportements que l'on souhaite mettre en présence, puisque le moment où l'attribut ou le comportement est présent active sa capacité à augmenter sa force ou à élargir son ampleur.

### **10.4.3 - Réflexions sur la concrétisation des outils**

Nous avons indiqué (voir la section sur les critères de sélection d'une approche, commençant page 68) que même dans le cadre d'une opérationnalisation conforme, notre problématique continue à souligner un manque d'outils concrets spécifiquement mis en place pour mener le joueur ou la joueuse d'une interaction avec le dispositif jusqu'à l'expérience visée (à travers un système de validation graduelle des désirs, tel que suggéré par notre critère de systèmes). Le but n'était pas ici d'offrir un répertoire de solutions de design, mais bien d'outiller le designer pour l'orienter dans la gestion des attributs de son produit.

Étant donné que nous avons pu reconnaître les outils discutés ci-dessus, ainsi que leurs effets sur l'utilisation du jeu durant les phases II (recherche par le design) et III (recherche qualitative), nous croyons que le modèle répond au critère de concrétisation des outils.

Évidemment, le niveau de concrétisation est plutôt mince. Nous avons discuté des rôles que tiennent les attributs, mais pas des attributs eux-mêmes. Cela dit, cette perspective plus large

était nécessaire pour correspondre au caractère unique de chaque projet ou produit de design, ce qui inscrit l'approche de design persuasif dans le discours général du design.

Malgré le respect de la singularité des projets et produits, l'approche maintient fermement son cap sur la persuasion en s'inquiétant principalement de la manière d'enseigner, faire croire et influencer les désirs des joueurs, trois aspects identifiés comme base de ce qui mène à l'expérience visée. L'utilisation des signifiants comme mode de communication cadre, encore une fois, la persuasion à l'intérieur du produit.

Nous avons également identifié des limites dans l'efficacité des outils. Celles-ci semblent surtout liées aux attentes des joueurs et à la difficulté de planifier un niveau d'interaction d'une telle complexité. De plus, le niveau de concrétisation ne permet pas de savoir rapidement si l'utilisation des attributs correspond bien à la création de structure ou de signification visée. Une communication/conversation avec la situation est donc requise pour mettre en place de la meilleure manière possible un design persuasif de jeu de rôle.



## 11 - Conclusion

La dernière version de notre objectif (que l'on pourra trouver en page 34) était la suivante :

*Dans ce projet de recherche, d'identifier ou, si le besoin est, mettre sur pied une approche permettant le design de mécaniques véritablement efficaces pour inculquer le désir de l'expérience visée, des croyances et des connaissances pratiques pour entraîner des dynamiques de jeux qui créeront l'expérience voulue.*

Nous pouvons tout d'abord mettre de côté l'allusion à l'identification d'une approche correspondant à nos ambitions, puisque nous n'en avons pas trouvé. Nous nous sommes également éloignés de l'idée selon laquelle l'approche devrait se concentrer sur le design de mécaniques de jeu, puisqu'il est apparu rapidement que le design de jeu s'intéresse plus à la conception d'un jeu qu'aux mécaniques en tant que telles.

L'un des outils les plus importants du design persuasif est finalement le signifiant, qui fait partie des attributs du jeu au même titre que les règles, mais qui existe en marge de l'exercice de jeu lui-même. En effet, les règles cadrent les conflits et le jeu en tant que tel, mais l'expérience n'existe pas dans le jeu, mais chez le joueur, reléguant alors les règles à un rôle marginal dans l'expérience.

L'idée de la distinction du jeu (*game*) en tant qu'objet ou activité et du 'jouer' (*play*) en tant qu'expérience ne date pas d'hier : on pourrait la retracer au moins aux discussions de Huizinga (1951). Gordon Calleja écrivait que « le jouer du jeu apparaît, simultanément, dans deux domaines : l'expérience subjective du joueur et la pratique, visible, de jouer. [...] Le plus important est qu'un jeu devient un jeu lorsqu'il est joué, jusque-là il n'est qu'un ensemble de règles et d'accessoires qui attendent l'engagement humain<sup>210</sup> » (2011, p. 8). Préfigurant le questionnement de vingt-deux ans, Henriot affirmait plus précisément encore que « Si matériel et structure (la chose avec laquelle on joue et la chose à quoi l'on joue) ne prennent signification et valeur ludiques qu'à partir du moment où quelqu'un décide d'y jouer ou de s'en servir pour jouer, il en résulte, semble-t-il, que la seule 'chose' qui soit à définir quand on parle de jeu est

---

<sup>210</sup> Traduction libre de « *the performance of game occurs in two, simultaneous, domains: the player's subjective experience, and the visible practice of playing. [...] Most importantly, a game becomes a game when it is played; until then it is only a set of rules and game props awaiting human engagement.* »

la forme de pensée, l'attitude mentale, la conscience singulière de celui qui découvre dans ce matériel et dans cette structure des occasions ou des moyens de jouer » (Henriot, 1989 ; cité par Bonenfant, 2013). Selon notre définition du design persuasif, il semble que la connaissance des règles et le désir de les utiliser aient plus à voir avec l'expérience du joueur qu'avec les règles elles-mêmes.

Qui plus est, nous avons aussi déphasé la finalité de notre objectif, puisque nous avons établi que l'expérience visée n'était elle-même qu'un tremplin vers l'épanouissement humain de manière plus générale.

## **11.1 - Contributions**

Nonobstant ces réajustements, nous avons pu, à travers les différentes phases de notre projet, mettre sur pied une nouvelle approche correspondant à nos attentes. Le design persuasif de jeux de rôle propose en effet une opérationnalisation, une définition du dispositif à produire, une compréhension du système d'utilisation et une série d'outils permettant au designer d'organiser le projet pour orienter les comportements et l'expérience visés sous la forme d'un épanouissement humain.

Plus précisément, nous avons établi, à travers le design et le test utilisateur que :

- L'éthos du designer ou de l'entreprise suggère une stabilité et une autorité au jeu. La stabilité permet de concevoir plus efficacement et de miser sur les attentes des joueurs, particulièrement pour leur permettre de mieux comprendre le jeu. L'autorité aide le public à comprendre la cohérence du jeu même si elle diffère de celle qui est attendue. Notons que l'autorité n'est pas infaillible et que, si la proposition est trop différente, le designer aura avantage à utiliser certains autres outils, ou le design éthotique, pour éviter que la solution proposée ne soit rejetée. Le designer pourra coordonner les avantages potentiels de l'éthos pour les aligner avec les objectifs du jeu ;
- L'impact du jeu définit le public. Ceci est particulièrement important, car les membres d'un même public particulier partagent une pratique qui leur confère des avantages semblables à ceux du designer/de l'entreprise, délibèrent de manière semblable et peuvent être soutenus dans leur épanouissement par le même système d'attributs. Ainsi,

c'est à travers la prédiction, l'imagination et la coordination de l'impact que le designer pourra le plus efficacement atteindre ses objectifs ;

- Les principaux outils disponibles pour le designer sont les attributs, soit les règles et les signifiants. L'homodiégétisation de ces attributs aide à la compréhension et à la contextualisation des connaissances et croyances de la part du joueur, mais ceci pourra aussi être soutenu par la création d'une signification ou par la structure des attributs. En effet, l'interprétation que le joueur fera des attributs du jeu est centrale au processus persuasif. Pour offrir un contexte à un attribut innovant, on pourra utiliser la définition ou la liaison. Autrement, on pourra lui moduler sa signification en le repositionnant par rapport à d'autres attributs (du même jeu, d'un autre jeu ou d'une autre source pertinente à la pratique) à travers la coexistence, la réciprocité/transitivité ou les liens causals. Finalement, le designer pourra structurer les attributs pour leur donner présence, force et ampleur selon ce qui est important pour le type d'expérience et d'épanouissement visé. Il pourra aussi dissocier certaines notions communément comprises comme étant reliées pour réduire la perception d'incompatibilité.

Chacun de ces points pourra servir à concevoir des jeux de rôle, mais aussi à mieux comprendre les attributs et l'organisation de ceux qui existent.

En effet, comme nous avons pu le décrire dans la section sur le design de jeux de rôle (voir la page 110), le discours autour de la conception de ce type de jeu est établi, mais laisse encore de la place à des contributions conceptuelles et méthodologiques.

De même, une meilleure compréhension de la structure des jeux de rôle et la traduction du vocabulaire de la rhétorique vers celui du design pourra permettre une critique plus constructive des jeux existants ainsi qu'une communication beaucoup plus efficace avec des étudiants-designers lors de projets de création de jeux de rôle.

## **11.2 - Retour sur la méthodologie**

La recherche par le design est une approche attrayante, surtout pour les chercheurs provenant des milieux professionnels qui y voient une occasion de combiner l'excitation de la création avec leur rôle de chercheur ou d'éducateur. Ainsi, la lourdeur et les coûts en matière de ressources de combiner toutes les approches que nous avons utilisées peut sembler peu efficace

et même peu utile si le chercheur peut rapporter les idées et le génie de ses décisions et donc se soumettre au critère de recouvrabilité (voir page 47).

Toutefois, l'utilisation de la recherche par le design en complément avec les autres méthodes nous a permis d'explorer la traduction de la rhétorique d'une manière unique. En effet, la facilité avec laquelle les concepts de l'argumentation pouvaient être exemplifiés dans les disciplines du design était variable et la simple spéculation d'une équivalence n'aurait mené, au final, qu'à des hypothèses et non à une contribution tangible.

Inversement, l'utilisation de ce cadre de concepts hypothétiques a aligné le travail de conception et, surtout, la tenue du journal réflexif. En effet, une approche complètement exploratoire, dans les circonstances, n'aurait pas permis d'atteindre une définition ou même un niveau de réflexion sur les concepts suffisant pour offrir une véritable contribution. En outre, l'approche dominante nous a également semblé nécessaire pour considérer la phase de stabilisation (l'état 2 de Jonas, soit la réelle réaction des joueurs à l'introduction du produit).

Il nous apparaît donc essentiel que la recherche par le design se distingue de la création pure. Nous acceptons que cette dernière révèle des connaissances fort pertinentes sur l'acte de design et que ce savoir aurait été difficilement accessible autrement que par la participation directe à ladite création. Toutefois, la recherche par le design permet également d'accéder à ce savoir et sa complémentarité avec les autres méthodes de recherche que nous avons utilisées nous a permis de le formaliser de manière scientifique et de jeter un regard critique sur les données recueillies durant la création.

### **11.3 - Limites et ouvertures vers le futur**

Bien entendu, les phases II (recherche par le design) et III (recherche qualitative) nous ont montré hors de tout doute que le processus est plus facile à décrire qu'à utiliser. En effet, bien que le designer-chercheur ait pu identifier les faiblesses de *Doctrina Fabula* et même trouver, à travers ses propres réflexions et les suggestions des testeurs, des solutions qui permettraient sûrement d'améliorer le jeu en question, il apparaît néanmoins qu'aucune solution finale et satisfaisante n'existe au moment d'écrire ces lignes.

Ceci implique que certains liens qui nous semblent satisfaisants maintenant peuvent s'avérer erronés ou demander plus de précisions une fois que les notions auront été explorées à travers d'autres recherches et d'autres designs.

D'autres limites, dues à l'échelle du projet de recherche, s'imposent également :

- L'objet utilisé dans la recherche, le jeu de rôle, présente des caractéristiques qui peuvent potentiellement faciliter ou rendre plus compliqué l'usage de l'approche de design persuasif. Par exemple, la forme écrite des jeux de rôle peut avoir contribué à l'utilisation des outils rhétoriques, qui sont justement conçus pour être utilisés de cette manière. De même, cette forme laisse des questions, liées à son caractère ordonné et non simultané, en suspens. Il serait pertinent d'expérimenter avec d'autres sortes de jeux (les jeux vidéo, mais aussi les jeux de plateau, les jeux participatifs, etc.) pour constater les différences de cadrage de la persuasion dans des objets qui imposent une interaction différente. On pourra aussi reprendre la réflexion à son milieu, et réorienter le design persuasif vers une autre sous-discipline de l'aménagement ; à quoi ressemblerait un design persuasif industriel ou d'intérieur ? Comment l'urbanisme et l'architecture pourraient-ils être persuasifs ?
- La culture rôliste n'est pas la même partout. Plusieurs adeptes de jeux de rôle ayant fréquenté des rôlistes de différentes origines ont spéculé que les traditions, conventions et intérêts diffèrent considérablement d'un endroit du monde à l'autre. Tous les joueurs provenant de la région de Montréal, et plusieurs appartenant à la culture rôliste locale (la phase III ne tenant pas compte ni de la nationalité ni de l'origine), il est fort possible que les résultats eussent été différents si l'expérience avait été conduite ailleurs.
- La majorité des participantes et participants étaient expérimentés avec les jeux de rôle ; il s'agissait sinon d'avidés joueurs et joueuses de jeux de plateau. Ainsi, les conclusions en lien avec la culture rôliste sont peut-être spécifiques à la population des joueuses et joueurs d'expérience, qui possèdent déjà des *a priori* quant à la manière de jouer, ou sur les objectifs d'un jeu. Il serait intéressant de pouvoir comparer l'impact de l'approche persuasive sur des participants n'ayant pas d'aussi fortes idées préconçues sur les jeux. À l'inverse, comme le jeu a été conçu pour s'assurer que n'importe quel public puisse y

jouer, il semblerait tout aussi pertinent d'utiliser la pratique de la culture rôliste à son plein potentiel pour influencer les désirs des joueuses et joueurs expérimentés.

- La convivialité des concepts peut être liée à l'acte de traduction. Le designer-chercheur aura fait de son mieux pour expliciter le processus de design à travers le journal réflexif et les chapitres d'explication et d'exemplification, mais le résultat final ne semble utilisable que par un familier des notions de rhétorique.
- Enfin, le designer-chercheur ayant travaillé à produire la traduction et étant passé à travers le processus n'est pas en pleine mesure de reconnaître si l'approche est véritablement utile. L'approche permet-elle un design plus rapide et visé ? Est-elle désormais plus claire, grâce au vocabulaire proposé ? Rend-elle l'impact du produit plus facile à prévoir, réduisant ainsi le besoin en prototypage ? Le produit final est-il plus efficace ? Motive-t-il vraiment les joueurs à avoir envie de jouer au jeu ? Il ne semble pas que *Doctrina Fabula* ait été très différent de ce que le designer-chercheur aurait pu concevoir de manière intuitive. Il serait donc important de mesurer l'efficacité et/ou l'impact de l'approche sur le processus de design.

Nonobstant ces limites, nous croyons tout de même que le projet de recherche a contribué à une explicitation et une systématisation des outils et processus de design, autant ceux utilisés de manière intuitive et que l'on a pu identifier, que ceux qui nous permettront de réfléchir d'une manière nouvelle aux produits conçus. Les concepts amenés et traduits dans la thèse permettront de développer un vocabulaire pour discuter des éléments et catégoriser des systèmes de jeu n'ayant jamais été nommés auparavant ou qui sont souvent enchevêtrés ensemble.

La recherche aura finalement permis de mettre sur pied un flux de travail pour la recherche par le design, qui pourra être utilisé à travers les prochaines étapes de l'étude de cette approche persuasive.

Le futur du design persuasif reste donc encore à explorer.

## 12 - Références

### Références bibliographiques

- Abras, C., Maloney-Krichmar, D. et Preece, J. (2004). User-Centered Design. Dans W. Bainbridge (dir.), *Encyclopedia of Human-Computer Interaction* (Vol. 37, p. 445-456). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Abt, C. C. (1970). *Serious Games*. New York, NY: Viking Press.
- Adams, E. (2014). *Fundamentals of Game Design*. (3<sup>e</sup> éd.). Berkeley, CA: New Riders.
- Adams, E. et Dormans, J. (2012). *Game Mechanics: Advanced Game Design*. Berkeley, CA: New Riders.
- Akrich, M. (1997 [1994]). The De-Description of Technical Objects. Dans W. E. Bijker & J. Law (dir.), *Shaping technology/building society* (p. 205-224). Cambridge, MA: The MIT Press.
- Andreas, K., Tsiatsos, T., Terzidou, T. et Pomportsis, A. (2010). Fostering Collaborative Learning in Second Life: Metaphors and Affordances. *Computers & Education*, 55(2), 603-615.
- Angrosino, M. (2007). Focus on Observation. Dans M. Angrosino (dir.), *Doing Ethnographic and Observational Research* (p. 53-67). Londres, Royaume-Uni: SAGE Publications.
- Anscombe, G. E. M. (2002 [1957]). *L'intention*. (Traduit par M. Maurice & C. Michon). Paris, France: Gallimard.
- Aristote (1856 [322 av. J.-C.]). *La rhétorique d'Aristote, traduite en français, avec le texte en regard, et suivie de notes philologiques et littéraires*. (Traduit par N. Bonafous). Paris, France: A. Durand Libraire.
- Aristote (1907 [4<sup>e</sup> siècle av. J.-C.]). *Sur l'âme*. (Traduit par R. D. Hicks). Cambridge, Royaume Uni: Cambridge University Press.
- Aristote (1959 [4<sup>e</sup> siècle av. J.-C.]). *L'éthique à Nicomaque*. (Traduit par J. Tricot). Les Échos du Maquis.
- Arsenault, D. (2011). *Des typologies mécaniques à l'expérience esthétique: Fonctions et mutations du genre dans le jeu vidéo*. (Université de Montréal, Montréal, Qc).
- Avedon, E. M. et Sutton-Smith, B. (1971). *The Study of Games*. New York, NY: John Wiley & Sons.
- Ayer, A. J. (1956). *The Problem of Knowledge*. Londres, Royaume-Uni: Macmillan.
- Bacon, F. (1944). *Of the Advancement of Learning*. Oxford, Royaume-Uni: Oxford University Press.
- Banzhaf III, J. F. (1964). Weighted Voting Doesn't Work: A Mathematical Analysis. *Rutgers Law Review*, 19, 317.
- Barbour, R. (2007). *Doing Focus Groups*. Londres, Royaume-Uni: SAGE Publications.
- Bardzell, S., Bardzell, J., Forlizzi, J., Zimmerman, J. et Antanitis, J. (2012). *Critical Design and Critical Theory: The Challenge of Designing for Provocation*. Communication présentée Designing Interactive Systems, Newcastle, Royaume-Uni.
- Bartle, R. (1996). Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players who Suit MUDs. *Journal of MUD research*, 1(1), 19.

- Barton, M. (2008). *Dungeons and Desktops: The History of Computer Role-Playing Games*. Wellesley, MA: AK Peters.
- Bateman, C. et Boon, R. (2005). *21st Century Game Design*. Newton, MA: Charles River Media.
- Baur, W. (dir.). (2012). *The Complete Kobold Guide to Game Design*. Kirkland, WA: Open Design.
- Baur, W. (dir.). (2014). *Kobold Guide to Magic*. Kirkland, WA: Open Design LLC.
- Becker, K. (2008). *The Invention of Good Games: Understanding Learning Design in Commercial Video Games*. (University of Calgary, Calgary, AB). Repéré à [www.gamestate.org/wp-content/uploads/becke\\_2008-invention-of-good-games1.pdf](http://www.gamestate.org/wp-content/uploads/becke_2008-invention-of-good-games1.pdf)
- Bergström, K. (2012). Creativity Rules: How Rules Impact Player Creativity in Three Tabletop Role-playing Games. *International Journal of Role-Playing*, 1(3), 4-17. Repéré à <http://www.iirp.subcultures.nl/wp-content/issue3/IJRPissue3.pdf>
- Biggs, M. A. et Büchler, D. (2007). Rigor and Practice-based Research. *Design Issues*, 23(3), 62-69.
- Bizzell, P. et Herzberg, B. (1990). *The Rhetorical Tradition: Readings from Classical Times to the Present*. Boston, MA: Bedford Books of St. Martin's Press.
- Bloor, M., Frankland, J., Thomas, M. et Robson, K. (2001). *Focus Groups in Social Research*. Londres, Royaume-Uni: SAGE Publications.
- Bogost, I. (2007). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Bogost, I. (2008). The Rhetoric of Video Games. Dans K. Salen (dir.), *The ecology of games: Connecting youth, games, and learning* (p. 117-140). Cambridge, MA: The MIT Press.
- Bogost, I. (2011). *How to do Things with Videogames*. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press.
- Bonenfant, M. (2013). La conception de la « distance » de Jacques Henriot : un espace virtuel de jeu. *Sciences du jeu*. doi: 10.4000/sdj.235 Repéré à <http://journals.openedition.org/sdj/235>
- Bonenfant, M. et Arsenault, D. (2016). L'éthique et la performativité au prisme des rhétoriques procédurale et processuelle. *Implications philosophiques*. Repéré à <http://www.implications-philosophiques.org/ethique-et-politique/ethique/dire-faire-etre-ethique-performativite-et-rhetoriques-procedurale-et-processuelle-dans-les-jeux-video/>
- Booth, W. C. (1963). The Rhetorical Stance. *College Composition and Communication*, 14(3), 139-145.
- Boutinet, J.-P. (1990). *Anthropologie du projet*. Paris, France: Presses Universitaires de France.
- Boutinet, J.-P. (2011). *Psychologie des conduites à projet*. (5<sup>e</sup> éd.). Paris, France: Presses Universitaires de France.
- Bowers, J. (2012). *The Logic of Annotated Portfolios: Communicating the Value of 'Research Through Design'*. Communication présentée Designing Interactive Systems, Newcastle, Royaume-Uni.
- Bowman, S. L. (2010). *The Function of Role-Playing Games: How Participants Create Community, Solve Problems and Explore Identity*. Jefferson, NC: McFarland & Company.
- Brathwaite, B. et Schreiber, I. (2009). *Challenges for Game Designers*. Boston, MA: Charles River Media.
- Brewer, J. D. (2003). Observation, Overt and Covert. Dans R. L. Miller & J. D. Brewer (dir.), *The A-Z of Social Research* (p. 213-217). Londres, Royaume-Uni: SAGE Publications.



- Brinton, A. (1985). A Rhetorical View of the Ad Hominem. *Australian Journal of Philosophy*, 63(1), 50-63.
- Broome, J. (1999). Normative Requirements. *Ratio*, 12(4), 398-419.
- Broome, J. (2002). Practical Reasoning. Dans J. Bermudez & A. Millar (dir.), *Reason and Nature: New Essays in the Theory of Rationality* (p. 85-111). Oxford, Royaume-Uni: Oxford University Press.
- Broome, J. (2009). The Unity of Reasoning? Dans S. Robertson (dir.), *Spheres of Reason: New Essays in the Theory of Normativity* (p. 62-93). Oxford, Royaume-Uni: Oxford University Press.
- Buchanan, R. (1985). Declaration by Design: Rhetoric, Argument, and Demonstration in Design Practice. *Design Issues*, 2(1), 4-22.
- Buchanan, R. (1989). Declaration by Design: Rhetoric, Argument and Demonstration in Design Practice. Dans V. Margolin (dir.), *Design Discourse: History Theory, Criticism* (p. 91-110). Chicago, IL: University of Chicago Press.
- Buchanan, R. (1992). Wicked Problems in Design Thinking. *Design Issues*, 8(2), 5-21.
- Buchanan, R. (1995). Rhetoric, Humanism, and Design. Dans R. Buchanan & V. Margolin (dir.), *Discovering design: Explorations in design studies* (p. 23-66). Chicago, IL: University of Chicago Press.
- Buchanan, R. (2001). Design and the New Rhetoric: Productive Arts in the Philosophy of Culture. *Philosophy and Rhetoric*, 34(3), 183-206.
- Caillouis, R. (2015 [1958]). *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige*. Paris, France: Editions Gallimard.
- Caïra, O. (2007). *Jeux de rôle: les forges de la fiction*. Paris, France: CNRS.
- Calleja, G. (2011). *In-game: From Immersion to Incorporation*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Chaïnet, A.-E. (1888). *La rhétorique et son histoire*. Paris, France: E. Bouillon et E. Vieweg.
- Chiasson, M., Germonprez, M. et Mathiassen, L. (2009). Pluralist Action Research: a Review of the Information Systems Literature. *Information systems journal*, 19(1), 31-54.
- Chow, R. (2010). What Should be Done with the Different Versions of Research Through Design. Dans C. Mareis, G. Joost & K. Kimpel (dir.), *Entwerfen, Wissen, Produzieren. Designforschung im Anwendungskontext* (p. 145-158). Bielefeld, Allemagne: Transcript Verlag.
- Chow, R. et Jonas, W. (2009). *Beyond Dualisms in Methodology: An Integrative Design Research Medium 'MAPS' and some Reflections*. Communication présentée DRS2008, Sheffield, Royaume-Uni.
- Cialdini, R. B. et James, L. (2009). *Influence: Science and Practice*. Boston, MA: Pearson Education.
- Clow, K. E. et James, K. E. (2014). Observation Research *Essentials of Marketing Research: Putting Research into Practice* (p. 127-161). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Corbin, J. et Strauss, A. (2014). *Basics of Qualitative Research: Techniques and Procedures for Developing Grounded Theory*. Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Costikyan, G. (2006). I Have No Words and I Must Design. Dans K. Salen & E. Zimmerman (dir.), *The game design reader: A rules of play anthology* (p. 192-211). Cambridge, MA: The MIT Press.

- Cournoyer, M. (2011). *Le rôle de la rhétorique dans le projet en design : une exploration du concept d'argumentation de Perelman et Olbrechts-Tyteca*. (Université de Montréal, Montréal, Qc).
- Cover, J. G. (2010). *The Creation of Narrative in Tabletop Role-playing Games*. Jefferson, NC: McFarland.
- Crawford, C. (1997 [1982]). *The Art of Computer Game Design*. Repéré à [http://my.fit.edu/~pbernhar/Teaching/GameDesign/ACGD\\_ArtComputerGameDesign\\_ChrisCrawford\\_1982](http://my.fit.edu/~pbernhar/Teaching/GameDesign/ACGD_ArtComputerGameDesign_ChrisCrawford_1982)
- Cross, N. (1982). Designerly Ways of Knowing. *Design Studies*, 3(4), 221-227.
- Cross, N. (2010). *Designerly Ways of Knowing*. Londres, Royaume-Uni: Springer-Verlag.
- Cross, N. (2011). *Design Thinking*. New York, NY: Berg.
- Crosswhite, J. (1989). Universality in Rhetoric: Perelman's Universal Audience. *Philosophy & Rhetoric*, 22(3), 157-173. doi: 10.2307/40237588
- Csikszentmihalyi, M. (1991). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. New York, NY: Harper Perennial.
- Cucuzzella, C. (2011). *Design Thinking and the Precautionary Principle: Development of a Theoretical Model Complementing Preventive Judgment for Design for Sustainability enriched through a Study of Architectural Competitions adopting LEED*. (Université de Montréal, Montréal, Qc). Repéré à <https://papyrus.bib.umontreal.ca/xmlui/handle/1866/5174>
- Danto, A. C. (1965). Basic Actions. *American Philosophical Quarterly*, 2(2), 141-148. doi: 10.2307/20009161
- Darke, J. (1984). The Primary Generator and the Design Process. Dans N. Cross (dir.), *Developments in design methodology*. New York, NY: John Wiley & Sons.
- Davidson, D. (2001). *Essays on Actions and Events*. (2<sup>e</sup> éd.). Oxford, Royaume-Uni: Clarendon Press, Oxford University Press.
- Davis, M. D. (1997). *Game Theory: a Nontechnical Introduction*. Mineola, NY: Courier Dover Publications.
- Desmet, P. M. et Pohlmeier, A. E. (2013). Positive Design: An Introduction to Design for Subjective Well-being. *International Journal of Design*, 7(3), 5-19.
- Dewey, J. (1927). *The Public and its Problems*. New York, NY: Holt Publishers.
- Dey, I. (2007). Grounding Categories. Dans A. Bryant & K. Charmaz (dir.), *Handbook of grounded theory* (p. 167-190). Los Angeles, CA: SAGE Publications.
- DiSalvo, C. (2009). Design and the Construction of Publics. *Design Issues*, 25(1), 48-63.
- Ergolab. (2004). Conception centrée utilisateur. Repéré le 7 décembre 2010 à <http://www.ergolab.net/articles/conception-centree-utilisateur.php>
- Evers, C., Kniewel, R., Geijs, K. et Schmidt, L. (2014). The User in the Loop: Enabling User Participation for Self-adaptive Applications. *Future Generation Computer Systems*, 34(2014), 110-123.
- Ewalt, D. M. (2013). *Of Dice and Men: The Story of Dungeons & Dragons and The People Who Play It*. New York, NY: Scribner.
- Faust, J. (2009). Positive Design. *Journal of the Association for Information Science and Technology*, 60(9), 1887-1894.

- Fern, E. F. (2001). *Advanced Focus Group Research*. Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- The Field Guide to Human-Centered Design (2015) New York, NY: IDEO.org
- Findeli, A. (1994). Ethics, Aesthetics, and Design. *Design Issues*, 10(2), 49-68.
- Findeli, A. (1998). *A Quest for Credibility: Doctoral Education and Research in Design at the University of Montreal*. Communication présentée Doctoral Education in Design, Ohio.
- Findeli, A. (2001). Rethinking Design Education for the 21st Century: Theoretical, Methodological, and Ethical Discussion. *Design Issues*, 17(1), 5-17.
- Findeli, A. (2004). *La recherche-projet: une méthode pour la recherche en design*. Communication présentée Symposium de recherche sur le design, Bâle, Suisse.
- Findeli, A., Brouillet, D., Martin, S., Moineau, C. et Tarrago, R. (2008). *Research Through Design and Transdisciplinarity: A Tentative Contribution to the Methodology of Design Research*. Communication présentée Focused - Current Design Research Projects and Methods, Berne, Suisse.
- Findeli, A. et Coste, A. (2007). De la recherche-cr  ation    la recherche-projet : un cadre th  orique et m  thodologique pour la recherche architecturale. *Lieux communs*, 10(2007), 139-161.
- Fine, G. A. (2002 [1983]). *Shared Fantasy: Role Playing Games as Social Worlds*. Chicago, IL: University of Chicago Press.
- Fogg, B. J. (2002). Persuasive Technology: Using Computers to Change What We Think and Do. *Ubiquity*, 2002(Dec.), 5.
- Fogg, B. J. (2003). *Persuasive technology: Using technology to change what we think and do*. San Francisco, CA: Morgan Kaufmann Publishers.
- Forty, A. (1987). *Objects of Desire: Design and Society from Wedgwood to IBM*. New York, NY: Pantheon Books.
- Frayling, C. (1993). Research in Art and Design. *Royal College of Art Research Papers series*, 1(1).
- Gagnon, C. et C  t  , V. (2014). *Learning from Others: A Five Years Experience on Teaching Empathic Design*. Communication pr  sent  e DRS2014, Umea, Su  de.
- Garneau, P.-A. (2001). Fourteen Forms of Fun. *Gamasutra*. Rep  r        <http://accad.osu.edu/~pgarrett/730/gamasutra/Gamasutra-Fourteen-Forms-of-Fun.html>
- Gee, J. P. (2003). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. New York, NY: Palgrave Macmillan.
- Gee, J. P. (2014). *An Introduction to Discourse Analysis: Theory and Method*. (4     d.). Abingdon, Royaume-Uni: Routledge.
- Geoffrion, P. (2009). Le groupe de discussion. Dans B. Gauthier (dir.), *Recherche sociale: de la probl  matique    la collecte des donn  es* (p. 391-414). Qu  bec, Qc: Presses de l'Universit   du Qu  bec.
- Gibson, J. (2014). *Introduction to Game Design, Prototyping, and Development: From Concept to Playable Game with Unity and C#*. Upper Saddle River, NJ: Addison-Wesley Professional.
- Gibson, J. J. (1966). *The Senses Considered as Perceptual Systems*. New York, NY: Houghton-Mifflin.
- Gibson, J. J. (2014 [1979]). *The Ecological Approach to Visual Perception (Classic Edition)*. New York, NY: Psychology Press Classic Editions.

- Godin, D. (2012). *Design pédagogique et jeux vidéo : recherche exploratoire pour le développement d'un modèle soutenant le design pédagogique dans les jeux vidéo non éducatifs*. (Université de Montréal, Montréal, Qc). Repéré à <http://hdl.handle.net/1866/8827> Accessible par Papyrus.
- Godin, D. (2016). *Using Rhetoric in Persuasive Design: What Rhetoric?* Communication présentée DRS2016, Brighton, Royaume-Uni.
- Godin, D. et Zahedi, M. (2014). *Aspects of Research Through Design*. Communication présentée DRS2014, Umea, Suède.
- Gonseth, F. (1947). La notion du normal. *Dialectica*, 1(3), 243-252.
- Gotzsch, J. (2006). Product Talk. *The Design Journal*, 9(2), 16-24.
- Green, K. C. (2002). Forecasting Decisions in Conflict situations: a Comparison of Game Theory, Role-playing, and Unaided Judgement. *International Journal of Forecasting*, 18(3), 321-344. doi: [http://dx.doi.org/10.1016/S0169-2070\(02\)00025-0](http://dx.doi.org/10.1016/S0169-2070(02)00025-0)
- Greenbaum, T. L. (1998). Focus Groups: An Overview. Dans T. L. Greenbaum (dir.), *The Handbook for Focus Group Research* (p. 1-17). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Greenwood, E. (2012). Crafting a Dastardly Plot. Dans W. Baur & J. Silverstein (dir.), *The Complete Kobold Guide to Game Design* (p. 99-105). Kirkland, WA: Open Design.
- Gross, A. G. et Dearin, R. D. (2003). *Chaim Perelman*. Albany, NY: State University of New York (SUNY) Press.
- Guardiola, E. et Natkin, S. (2005). *Game Theory and Video Game, a New Approach of Game Theory to Analyze and Conceive Game Systems*. Communication présentée International Conference on Computer Games (CGAMES'05), Angoulême, France. Repéré à <http://163.173.228.40/PUBLIS/RC859.pdf>
- Hall, W. A. et Callery, P. (2001). Enhancing the Rigor of Grounded Theory: Incorporating Reflexivity and Relationality. *Qualitative Health Research*, 11(2), 257-272.
- Hampshire, S. (1965). *Freedom of the Individual*. Londres, Royaume-Uni: Chatto and Windus.
- Handley, K. (dir.) (2008). *The SAGE Dictionary of Qualitative Management Research*. Londres, Royaume-Uni: SAGE Publications.
- Harteveld, C. (2011). *Triadic Game Design: Balancing Reality, Meaning and Play*. Londres, Royaume-Unis: Springer-Verlag.
- Hawreliak, J. (2012). In Defense of Procedurality. Repéré à <http://www.firstpersonsolar.com/procedural-rhetoric-civ3/>
- Henriot, J. (1983 [1969]). *Le jeu*. Paris, France: Synonyme.
- Henriot, J. (1989). *Sous couleur de jouer. La métaphore ludique*. Paris, France: José Corti.
- Hornsby, J. (2013). Trying to act. Dans T. O'Connor & C. Sandis (dir.), *A Companion to the Philosophy of Action* (p. 18-25). West Sussex, Royaume-Uni: Wiley & Son - Blackwell Publishing.
- Hugentobler, H. K., Jonas, W. et Rahe, D. (2004). *Designing a Methods Platform for Design and Design Research*. Communication présentée DRS2004, Melbourne, Australie.
- Huizinga, J. (1951 [1938]). *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*. Paris, France: Gallimard.

- Huizinga, J. (1951). Nature et signification du jeu comme phénomène de culture *Homo ludens: essais sur la fonction sociale du jeu* (p. 15-56). Paris, France: Gallimard.
- Hunicke, R., LeBlanc, M. et Zubeck, R. (2004). *MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research*. Communication présentée Challenges in Games AI Workshop, Nineteenth National Conference of Artificial Intelligence, San Jose, CA.
- Hybs, I. et Gero, J. S. (1992). An Evolutionary Process Model of Design. *Design Studies*, 13(3), 273-290.
- Järvinen, A. (2008). Games Without Frontiers: Methods for Game Studies and Design. *Acta Electronica Universitatis Tampereensis*, (701). Repéré à <http://acta.uta.fi/english/teos.php?id=11046>
- Johnstone, H. W., Jr. (1987). Response [to Carroll C. Arnold and George E. Yoos for their essays on 'Discussion: Johnstone on Philosophy and Rhetoric']. *Philosophy & Rhetoric*, 20(2), 129-134. doi: 10.2307/40237505
- Jonas, W. (2006). *Research Through DESIGN Through Research - A Problem Statement and a Conceptual Sketch*. Communication présentée Design Research Society International Conference, Lisbonne, Portugal.
- Jonas, W. (2007a). Design Research and its Meaning to the Methodological Development of the Discipline. Dans R. Michel (dir.), *Design research now* (p. 187-206). Basel, Suisse: Birkhäuser Verlag.
- Jonas, W. (2007b). Research Through DESIGN Through Research: A Cybernetic Model of Designing Design Foundations. *Kybernetes*, 36(9/10), 1362-1380.
- Jonas, W., Chow, R., Bredies, K. et Vent, K. (2010). *Far Beyond Dualisms in Methodology-An Integrative Design Research Medium 'MAPS'*. Communication présentée DRS2010, Montréal, Qc.
- Jones, J. C. (1980). *Design Methods: Seeds of Human Futures*. (2<sup>e</sup> éd.). Londres, Royaume-Uni: John Wiley & Sons.
- Joost, G. et Scheuermann, A. (2007). *Design as Rhetoric*. Communication présentée Basic Principles for Design Research, Berne, Suisse. Repéré à [http://www.geschejoost.org/files/design\\_as\\_rhetoric.pdf](http://www.geschejoost.org/files/design_as_rhetoric.pdf)
- Jørgensen, C. (2007). *Interpreting Perelman's Universal Audience: Gross versus Crosswhite*. Communication présentée Ontario Society for the Study of Argumentation (OSSA) Conference, Windsor, On.
- Jørgensen, D. L. (1989). Developing and Sustaining Field Relationships. Dans D. L. Jørgensen (dir.), *Participant Observation* (p. 69-82). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Juul, J. (2005). *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Juul, J. (2013). *The Art of Failure: An Essay on the Pain of Playing Video Games*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Kavka, G. S. (1983). The Toxin Puzzle. *Analysis*, 43(1), 33-36.
- Kelle, U. (2004). Computer-assisted Qualitative Data Analysis. Dans C. Seale, G. Gobo, J. F. Gubrium & D. Silverman (dir.), *Qualitative Research Practice* (p. 443-459). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- King, M. F. et Bruner, G. C. (2000). Social Desirability Bias: A Neglected Aspect of Validity Testing. *Psychology & Marketing*, 17(2), 79-103.

- Kinross, R. (1985). The Rhetoric of Neutrality. *Design Issues*, 2(2), 18-30.
- Kirkpatrick, G. (2011). *Aesthetic Theory and the Video Game*. Manchester, Royaume-Uni: Manchester University Press.
- Koskinen, I., Zimmerman, J., Binder, T., Redstrom, J. et Wensveen, S. (2011). *Design Research Through Practice: From the Lab, Field, and Showroom*. Waltham, MA: Morgan Kaufmann.
- Koster, R. (2005). *A Theory of Fun for Game Design*. Scottsdale, AZ: Paraglyph Press.
- Laperrière, A. (2009). L'observation directe. Dans B. Gauthier (dir.), *Recherche sociale: De la problématique à la collecte de données* (p. 311-336). Québec, Qc: Presses de l'Université du Québec.
- Lawson, B. R. (1972). *Problem Solving in Architectural Design*. (Aston University, Birmingham, Royaume-Uni).
- Lazarro, N. (2004). *Why We Play Games: Four Keys to More Emotion Without Story*. Oakland, CA: XEODesign.
- Léchoth-Hirt, L. (2010). *Recherche-cr  ation en design: mod  le pour une pratique exp  rimentale*. Gen  ve, Suisse: M  tisPresses.
- Leff, M. (2009). Perelman, argument ad hominem et ethos rh  torique. *Argumentation et Analyse du Discours*, 2009(2).
- Malins, J. et Gray, C. (2013). *Visualizing Research: A Guide to the Research Process in Art and Design*. Farnham, Royaume-Uni: Ashgate Publishing.
- MAPS 2.0. (nd). Rep  r   2016    <http://www.designprocess.de/>
- Marcus, A. (1994). *Managing Metaphors for Advanced User Interfaces*. Communication pr  sent  e Workshop on Advanced Visual Interfaces, Bari, Italie.
- Marcuse, H. (2013). *One-Dimensional Man: Studies in the Ideology of Advanced Industrial Society*. Abingdon, Royaume-Uni: Routledge.
- McComb, C. (2012). Basic Combat System for Tabletop Games. Dans W. Baur & J. Silverstein (dir.), *The Complete Kobold Guide to Game Design* (p. 49-58). Kirkland, WA: Open Design.
- McGonigal, J. (2010). *Gaming Can Make a Better World*. Long Beach, CA: TED.
- McGonigal, J. (2011). *Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. Londres, Royaume-Uni: Penguin Press.
- McKechnie, L. E. F. (2008a). Observation Schedule. Dans L. M. Given (dir.), *The SAGE Encyclopedia of Qualitative Research Methods* (p. 577). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- McKechnie, L. E. F. (2008b). Structured Observation. Dans L. M. Given (dir.), *The SAGE Encyclopedia of Qualitative Research Methods* (p. 839-840). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- McKechnie, L. E. F. (2008c). Unstructured Observation. Dans L. M. Given (dir.), *The SAGE Encyclopedia of Qualitative Research Methods* (p. 908-909). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- McKeon, R. (1971). The Uses of Rhetoric in a Technological Age: Architectonic Productive Arts. Dans Z. K. McKeon & W. G. Swenson (dir.), *The Selected Writings of Richard McKeon. Volume II: Culture, Education, and the Arts* (p. 197-215). Chicago, IL: University of Chicago Press.
- McNiff, J. (2013). *Action Research: Principles and Practice*. Abingdon, Royaume-Uni: Routledge.



- Mele, A. R. (2006). Intention. Dans D. M. Borchert (dir.), *Encyclopedia of Philosophy* (2<sup>e</sup> éd.). New York, NY: Macmillan-Gale.
- Meyer, M. (2011). *La rhétorique*. (3<sup>e</sup> éd.). Paris, France: Presses Universitaires de France.
- Mifsud, M. L. (2014). On Being a Simple Judge: Exploring Rhetorical Citizenship in Aristotelian and Homeric Rhetorics. Dans C. Kock & L. Villadsen (dir.), *Contemporary Rhetorical Citizenship* (p. 223-238). Chicago, IL: Leiden University Press.
- Morgan, D. L. (1997). *Focus Groups as Qualitative Research*. Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Morgan, D. L. et Morgan, R. K. (2009). Observational Strategies *Single-Case Research Methods for the Behavioral and Health Sciences* (p. 41-71). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Morin, E. (2005 [1990]). *Introduction à la pensée complexe*. Paris, France: Edition du Seuil.
- Morse, J. M. (2007). Sampling in Grounded Theory. Dans A. Bryant & K. Charmaz (dir.), *Handbook of grounded theory* (p. 229-244). Los Angeles, CA: SAGE Publications.
- Mucchielli, A. (2009). *Dictionnaire des méthodes qualitatives en sciences humaines*. (3<sup>e</sup> éd.). Paris, France: Armand Colin.
- Murray, J. H. (1997). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. New York, NY: The Free Press.
- Navarre, O. (1900). *Essai sur la rhétorique grecque avant Aristote*. Paris, France: Librairie Hachette.
- Nelson, H. G. et Stolterman, E. (2003). *The Design Way: Intentional Change in an Unpredictable World: Foundations and Fundamentals of Design Competence*. Englewood Cliffs, NJ: Educational Technology.
- Nelson, M. J. (2012). Sicart's 'Against Procedurality': A reply. Repéré à [http://www.kmjin.org/notes/sicart\\_against\\_proceduralism.html](http://www.kmjin.org/notes/sicart_against_proceduralism.html)
- Norman, D. A. (2004). *Emotional Design: Why We Love (or Hate) Everyday Things*. New York, NY: Basic Books.
- Norman, D. A. (2013 [1988]). *The Design of Everyday Things: Revised and Expanded Edition*. New York, NY: Basic Books.
- Norman, D. A. et Draper, S. W. (dir.). (1986). *User-Centered System Design: New Perspectives on Human-Computer Interaction*. Hillsdale, NJ: L. Erlbaum Associates.
- Norman, D. A. et Verganti, R. (2012). Incremental and Radical Innovation: Design Research vs. Technology and Meaning Change. *Design Issues*, 30(1), 78-96.
- Osborne, M. J. et Rubinstein, A. (1994). *Course in Game Theory*. Cambridge, MA: The MIT press.
- Parlett, D. S. (1999). *The Oxford History of Board Games*. New York, NY: Oxford University Press.
- Parsons, T. (1977). *Social Systems and the Evolution of Action Theory*. New York, NY: Free Press.
- Perelman, C. et Olbrechts-Tyteca, L. (2008 [1958]). *Traité de l'argumentation: la nouvelle rhétorique*. Bruxelles, Belgique: Édition de l'Université de Bruxelles.
- Perrin, J. (2001). *Concevoir l'innovation industrielle: Méthodologie de conception de l'innovation*. Paris, France: CNRS.
- Perry, D. et DeMaria, R. (2009). *David Perry on Game Design: A Brainstorming Toolbox*. Boston, MA: Charles River Media.

- Peters, T. (2010). *The Circle of Innovation: You Can't Shrink Your Way to Greatness*. New York, NY: Vintage Books.
- Peterson, J. (2012). *Playing at the World: A History of Simulating Wars, People and Fantastic Adventures, From Chess to Role-playing Games*. San Diego, CA: Unreason Press.
- Pinchbeck, D. (2009). *An Affordance Based Model for Gameplay*. Communication présentée Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory, Londres, Royaume-Uni. Repéré à [http://www.digra.org/dl/display\\_html?chid=http://www.digra.org/dl/db/09287.31155.pdf](http://www.digra.org/dl/display_html?chid=http://www.digra.org/dl/db/09287.31155.pdf)
- Pratt, A. et Nunes, J. (2012). *Interactive Design: An Introduction to the Theory and Application of User-Centered Design*. Beverly, MA: Rockport Publishers.
- Prensky, M. (2006). *Don't Bother Me, Mom - I'm Learning! : How Computer and Video Games Are Preparing Your Kids for 21st Century Success and How You Can Help!* St. Paul, MN: Paragon House.
- Reboul, O. (1991). *Introduction à la rhétorique: théorie et pratique*. Paris, France: Presses Universitaires de France.
- Redström, J. (2006). *Persuasive Design: Fringes and Foundations*. Communication présentée Persuasive Technology, Eindhoven, Pays-Bas.
- Ricoeur, P. (1986). *Du texte à l'action: Essais d'herméneutique II*. Paris, France: Edition du Seuil.
- Rittel, H. W. et Webber, M. M. (1984). Planning Problems are Wicked. Dans N. Cross (dir.), *Developments in design methodology* (p. 135-144). New York, NY: John Wiley & Sons.
- Rogers, S. (2010). *Level Up!: The Guide to Great Video Game Design*. Wiley.
- Rollings, A. et Adams, E. (2003). *Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design*. Indianapolis, IN: New Riders.
- Rust, C., Mottram, J. et Till, J. (2007). *Review of Practice-led Research in Art, Design & Architecture*. Swindon, Royaume-Uni: Arts & Humanities Research Council.
- Salen, K. et Zimmerman, E. (2003). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Salmond, M. (2016). *Video Game Design: Principles and Practices from the Ground Up*. Londres, Royaume-Uni: Bloomsbury Publishing.
- Sanders, E. B. N. (2002). From User-Centered to Participatory Design Approaches. Dans J. Frascara (dir.), *Design and the social sciences: Making connections* (p. 1-8). New York, NY: Taylor & Francis.
- Savoie-Zajc, L. (2009). Journal de bord. Dans A. Mucchielli (dir.), *Dictionnaire des méthodes qualitatives en sciences humaines* (3<sup>e</sup> éd., p. 130): Armand Colin.
- Schell, J. (2008). *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. Burlington, MA: Morgan Kaufmann.
- Schick, L. (1991). *Heroic World: A History and Guide to Role-Playing Games*. Buffalo, NY: Prometheus Books.
- Schön, D. A. (1983). *The Reflective Practitioner: How Professionals Think in Action*. New York, NY: Basic Books.
- Schreiber, I. (1999a). Game Design Concepts: An Experiment in Game Design and Teaching. Repéré le 28 novembre 2018 2018 à <http://gamedesignconcepts.wordpress.com/>



- Schreiber, I. (1999b). Kinds of Fun, Kinds of Players. Repéré le 28 novembre 2018 2018 à <http://gamedesignconcepts.wordpress.com/2009/07/23/level-8-kinds-of-fun-kinds-of-players/>
- Schreiber, I. (1999c). Mechanics and Dynamics. Repéré le 28 novembre 2018 2018 à <http://gamedesignconcepts.wordpress.com/2009/07/13/level-5-mechanics-and-dynamics/>
- Schreiber, I. (2010). Game Balance Concepts: A Continued Experiment in Game Design and Teaching. Repéré le 28 novembre 2018 2018 à <https://gamebalanceconcepts.wordpress.com/>
- Schroeder, T. (2013). Desire and Pleasure. Dans T. O'Connor & C. Sandis (dir.), *A Companion to the Philosophy of Action* (p. 114-120). West Sussex, Royaume-Uni: Wiley & Son - Blackwell Publishing.
- Selinker, M. (dir.). (2011). *The Kobold Guide to Board Game Design*. Kirkland, WA: Open Design.
- Sherry, J. et Lucas, K. (2003). *Video Game Uses and Gratifications as Predictors of Use and Game Preference*. Communication présentée Annual Meeting of the International Communication Association, San Diego, CA.
- Sicart, M. (2011). Against Procedurality. *Game Studies*, 11(3). Repéré à [http://gamestudies.org/1103/articles/sicart\\_ap](http://gamestudies.org/1103/articles/sicart_ap)
- Simon, H. A. (1996 [1969]). *The Sciences of the Artificial*. (3<sup>e</sup> éd.). Cambridge, MA: The MIT press.
- Smith, M. (1987). The Humean Theory of Motivation. *Mind*, 96(381), 36-61.
- Smyth, M., Anderson, B. et Alty, J. L. (1995). *Metaphor Reflections and a Tool for Thought*. Communication présentée HCI'95 Conference on People and Computers X, Huddersfield, Royaume-Uni.
- Spahn, A. (2012). And Lead Us (Not) into Persuasion...? Persuasive Technology and the Ethics of Communication. *Science and Engineering Ethics*, 18(4), 633-650. doi: 10.1007/s11948-011-9278-y
- Spinuzzi, C. (2005). The Methodology of Participatory Design. *Technical Communication*, 52(2), 163-174.
- Stackpole, M. A. (2012). Designing Magic Systems. Dans W. Baur & J. Silverstein (dir.), *The Complete Kobold Guide to Game Design* (p. 70-74). Kirkland, WA: Open Design.
- Stewart, D. W., Shamdasani, P. N. et Rook, D. W. (2007). *Focus Groups*. Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Strawson, G. (1994). *Mental Reality*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Streumer, B. (2013). Practical Reasoning. Dans T. O'Connor & C. Sandis (dir.), *A Companion to the Philosophy of Action* (p. 244-251). West Sussex, Royaume-Uni: Wiley & Son - Blackwell Publishing.
- Suits, B. et Hurka, T. (2005 [1978]). *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*. Guelph, On: Broadview Encore Editions.
- Tajfel, H. (2010). *Social Identity and Intergroup Relations*. Cambridge, Royaume-Uni: Cambridge University Press.
- Thalberg, I. (1969). In Defense of Justified True Belief. *The Journal of Philosophy*, 66(22), 794-803.
- Till, J., Mottram, J. et Rust, C. (2005). Adapting Research Activity. *Architectural Research Quarterly*, 9(2), 103-104.
- Tychsen, A. et Canossa, A. (2008). *Defining Personas in Games Using Metrics*. Communication présentée FuturePlay: Research, Play, Share, New York, NY.

- Verbeek, P.-P. (2006). *Persuasive Technology and Moral Responsibility: Toward an Ethical Framework for Persuasive Technologies*. Communication présentée Persuasive06, Eindhoven University of Technology.
- Vial, S. (2014a). *Court traité du design*. Presses Universitaires de France.
- Vial, S. (2014b). De la spécificité du projet en design: une démonstration. *Communication & Organisation*, 2014(2), 17-32.
- Vial, S. (2015). *Le design*. Paris, France: Presses Universitaires de France.
- Von Neumann, J. et Morgenstern, O. (1944). *Theory of Games and Economic Behavior*. New York, NY: John Wiley & Sons.
- Vredenburg, K., Mao, J.-Y., Smith, P. W. et Carey, T. (2002). *A Survey of User-Centered Design Practice*. Communication présentée SIGCHI conference on Human Factors in Computing Systems: Changing our World, Changing Ourselves, Minneapolis, MN.
- Wisdom, J. (1931). Logical Construction. *Mind*, 40(158), 188-216.
- Withagen, R., de Poel, H. J., Araújo, D. et Pepping, G.-J. (2012). Affordances Can Invite Behavior: Reconsidering the Relationship Between Affordances and Agency. *New Ideas in Psychology*, 30(2), 250-258.
- Wittgenstein, L. (1986 [1958]). *Philosophical Investigations*. (Traduit par G. E. M. Anscombe). Oxford, Royaume-Uni: Basil Blackwell.
- Zeisel, J. (1981). Design: Images, Presentations, and Tests: Revised Edition *Inquiry by Design*. New York, NY: W.W. Norton & Company.
- Zimmerman, J., Stolterman, E. et Forlizzi, J. (2010). *An Analysis and Critique of Research Through Design: Towards a Formalization of a Research Approach*. Communication présentée Designing Interactive Systems, Aarhus, Denmark.

## Ludographie: Jeux de rôle de table

- Baker, R. (1996). *World Builder's Guidebook*. Lake Geneva, WI: TSR.
- Baker, V. (2010). *Powered by the Apocalypse*. Repéré à <http://apocalypse-world.com/pbta/>
- Bulmahn, J. (2009). *Pathfinder Roleplaying Game Core Rulebook*. Redmond, WA: Paizo Publishing.
- Cook, M., Tweet, J. et Williams, S. (2000). *Player's Handbook (for 3rd edition)*. Renton, WA: Wizards of the Coast.
- Gygax, G. et Arneson, D. (1974). *Dungeons & Dragons*. Lake Geneva, WI: Tactical Studies Rules (TSR).
- Heinsoo, R., Collins, A. et Wyatt, J. (2008). *Player's Handbook: Arcane, Divine and Martial Heroes*. Renton, WA: Wizards of The Coast.
- Hicks, F. et Donoghue, R. (2013 [2003]). *FATE*. Silver Springs, MD: Evil Hat Productions.
- Jackson, S. (1986). *GURPS (Generic Universal RolePlaying System)*. Austin, TX: Steve Jackson Games.
- Mearls, M. et Crawford, J. (2014). *Player's Handbook (for Dungeons & Dragons, 5th edition)*. Renton, WA: Wizards of the Coast.
- Perkins, C., Lee, A., Whitters, R. et Crawford, J. (2016). *Curse of Strahd*. Renton, WA: Wizards of the Coast.

Pertersen, S., Willis, L. et Stafford, G. (1989 [1986]). *Ghostbusters International RPG*. New York, NY: West End Games.

Rein-Hagen, M. (1991). *World of Darkness*. Stone Mountain, GA: White Wolf Publishing.

Tweet, J., Cook, M. et Williams, S. (2000). *d20 System*. Repéré à <http://www.wizards.com/default.asp?x=d20/article/srd35>

Vaux, R., Reese, B. et Hobart, R. (1995). *Legend of the Five Rings*. Ontario, Californie: Alderac Entertainment Group.

Weisman, J., Charrette, B., Hume, P., Dowd, T., Babcock III, L. R., Lewis, S. et Wylie, D. (1989). *Shadowrun*. Chicago, IL: FASA.

Wick, J. (2016). *7th Sea*. (2<sup>e</sup> éd.). John Wick Presents.

## Ludographie: Jeux vidéo

*7th Guest*. (1993; DOS, CD-i, Mac OS), Trilobyte (dév.) Virgin Interactive Entertainment (publ.)

*Animal Crossing*. (2001; Nintendo 64), Nintendo (dév.) Nintendo (publ.)

*Assassin's Creed*. (2007; Playstation 3, Xbox 360), Ubisoft Montréal (dév.) Ubisoft (publ.)

*Assassin's Creed 2*. (2009; Playstation 3, Xbox 360), Ubisoft Montréal (dév.) Ubisoft (publ.)

*Baldur's Gate*. (1998; Microsoft Windows), BioWare, Black Isle Studio (dév.) Interplay Entertainment (publ.)

*Borderlands*. (2009; PlayStation 3, Xbox 360), Gearbox (dév.) 2K Games (publ.)

*Costume Quest*. (2010; PlayStation 3, Xbox 360), Double Fine Productions (dév.) THQ (publ.)

*Maniac Mansion*. (1987; Commodore 64, Apple II, IBM PC, Amiga, Atari ST), LucasFilm Games (dév.) LucasFilm Games (publ.)

*Mega Man*. (1987; Nintendo Entertainment System), Capcom (dév.) Capcom (publ.)

*Resident Evil*. (1996; PlayStation), Capcom (dév.) Capcom (publ.)

*SimCity*. (1989; Microsoft Windows), Maxis (dév.) Brøderbund, Maxis (publ.)

*The Stanley Parable*. (2013; Microsoft Windows, OS X, Linux), Galactic Cafe (dév.) Galactic Cafe (publ.)

*Super Mario 64*. (1996; Nintendo 64), Nintendo (dév.) Nintendo (publ.)

*Super Mario Bros*. (1985; Nintendo Entertainment System), Nintendo (dév.) Nintendo (publ.)

*Super Mario Kart*. (1992; Super Nintendo), Nintendo (dév.) Nintendo (publ.)

*Thief: The Dark Project*. (1998; Microsoft Windows), Looking Glass Studios (dév.) Eidos Interactive (publ.)

## Ludographie: Autres jeux

*Magic: The Gathering*. (1993; Jeu de cartes), Garfield, R. (dév.) Wizards of the Coast (publ.)

*Monopoly*. (1935; Jeu de plateau), Magie, E., Darrow, C. (dév.) Parker Brothers, Hasbro (publ.)

*Risk*. (1957; Jeu de plateau), Lamorisse, A., Parker Brothers (dév.) Hasbro, Winning Moves Games (publ.)



# DOCTRINA FABULA



*Un jeu de rôle par Danny Godin*

# DOCTRINA FABULA

Un jeu de rôle par Danny Godin

## Table des matières

Mentions légales et références.....	1	Ressource .....	17
Police de caractère.....	1	Créer un marmot de remplacement .....	17
Images dans le document :.....	1	Ressources .....	17
Qu'est-ce qu'un jeu de rôle ? .....	3	Leçons et points d'apprentissages .....	18
Concepts importants du jeu.....	4	Objets .....	18
Rôle de la joueuse ou du joueur .....	4	Points de construction.....	18
Rôle de la maîtresse ou du maître de jeu .....	4	Intégration du marmot de remplacement .....	18
Le monde fabuleux .....	5	Règles avancées .....	20
L'environnement du monde fabuleux.....	5	Coopération, guidage et ferroutage .....	20
Les règles de base.....	7	Coopération.....	20
Résumé rapide.....	7	Guidage .....	20
Déterminer le succès d'une action .....	7	Ferroutage .....	21
Domaines et dés de compétence .....	7	Courses et compétitions.....	21
Test de compétence et résultat d'action .....	8	Cas spéciaux d'apprentissage .....	22
Difficulté d'un test .....	9	Réussir lorsqu'on a échoué.....	22
Les ressources .....	10	Apprendre avec les autres marmots.....	22
Prudence .....	10	Maîtriser l'aventure.....	24
Motivation .....	10	Rendre l'échec intéressant .....	24
L'apprentissage, les leçons et la compétence.....	11	Personnages comme obstacles .....	24
Accumuler des points d'apprentissage.....	11	Créer votre propre récit .....	25
Difficulté acceptable .....	11	Phases du récit .....	25
L'imprudence d'un marmot .....	12	Quelle est la leçon de l'histoire .....	25
Dépenser les points d'apprentissage .....	12	Situation initiale.....	25
Créer un marmot.....	14	L'obstacle majeur.....	25
Feuille de marmot.....	14	Événement perturbateur.....	26
Espèces .....	14	Les péripéties .....	26
Avantages de chaque espèce .....	14	Conclusion.....	27
L'enfant .....	15	Types de scènes.....	27
L'aristocrate .....	15	Considérations utiles.....	27
Le chat .....	16	La bagarre (Athlétisme) .....	29
La chèvre.....	16	La course (Athlétisme).....	30
Le cochon .....	16	L'utilisation d'objet (Connaissance) .....	31
Personnalisation du marmot .....	17	L'infiltration (Furtivité).....	31
Objet .....	17	L'enquête (Connaissance).....	32
Leçon à découvrir .....	17	La persuasion (Relations sociales) .....	32
		Créer votre propre type de scène.....	33

## Tableaux

Tableau 1 : Domaines de compétence .....	7
Tableau 2 : Ajustement selon le niveau d'utilité d'un objet ou d'une circonstance.....	8
Tableau 3 : Difficulté selon le niveau estimé par le maître (ou la maîtresse) de jeu.....	9
Tableau 4 : Succès ou échec selon le résultat d'action.....	9
Tableau 5 : Difficulté maximum pour être acceptable, selon le dé de compétence .....	12
Tableau 6 : Coût, en point d'apprentissage, d'une leçon selon le dé de compétence dans le domaine de la leçon apprise.....	12
Tableau 7 : Dé de compétence selon le nombre de leçons acquises dans le domaine.....	13
Tableau 8 : Avantages de l'Enfant .....	15
Tableau 9 : Avantages de l'Aristocrate .....	15
Tableau 10 : Coût, en point d'apprentissage, d'une leçon selon le dé de compétence pour les Aristocrates.....	15
Tableau 11 : Avantages du Chat .....	16
Tableau 12 : Avantages de la Chèvre .....	16
Tableau 13 : Avantages du Cochon.....	16
Tableau 14 : Coût des avantages obtenus à la construction du marmot.....	17
Tableau 15 : Dé de compétence et difficulté pour simuler les actions opposées.....	25
Tableau 16 : Temps requis pour chacune des phases de jeu.....	26
Tableau 17 : Niveau d'expérience selon l'indice d'expérience.....	28
Tableau 18 : Compétence du coureur selon le niveau d'expérience des marmots .....	30
Tableau 19 : Nombre d'indices et difficulté pour les tests de Connaissance selon le niveau d'expérience des marmots ..	32
Tableau 20 : Compétence de la cible selon le niveau d'expérience des marmots .....	32
Tableau 21 : Tableau récapitulatif des exemples de tests et d'adversaire selon le type de scène et le niveau d'expérience	33



## Mentions légales et références

### Police de caractère

- Jim Nighshade
  - <https://www.1001freefonts.com/jim-nightshade.font>
  - Par Astigmatic One Eye Typographic Institute

### Images dans le document :

- Couverture
  - Jean-Pierre Saint-Ours, La lecture de la fable (1796) Huile sur toile 65,3 × 82 cm. Musée d'art et d'histoire de Genève ; Utilisation selon Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0)
- p3, Figure 1 : Alice et le Ver à soie (Carroll)
  - Tiré de : "Alice's Adventures in Wonderland" (Carroll, 1865) ; [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Alice\\_05a-1116x1492.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Alice_05a-1116x1492.jpg) ; Image de John Tenniel, Image du domaine public, États-Unis et Canada.
- p5, Figure 2 : L'oe d'or (Grimm)
  - Tiré de : *Grimm's Household Tales*, 1912. Brothers Grimm, Marian Edwardes (translator), R. Anning Bell (illustrations) ; New York Public Library, obtained from IA.org [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Illustration\\_at\\_page\\_4\\_in\\_Grimm%27s\\_Household\\_Tales\\_\(Edwardes,\\_Bell\).png](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Illustration_at_page_4_in_Grimm%27s_Household_Tales_(Edwardes,_Bell).png) ; Image de Robert Anning Bell, Image du domaine public, États-Unis et Canada.
- p6, Figure 3 : Les Habits neufs de l'empereur (Andersen)
  - Tiré de : *The fairy tales of Hans Christian Andersen* (c1899) Philadelphia: Lippincott. Copy at New York Public Library, scanned by nicole\_deyo, obtained from <https://archive.org/details/fairytalesofhans00ande> ; [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Page\\_43\\_illustration\\_b\\_in\\_fairy\\_tales\\_of\\_Andersen\\_\(Stratton\).png](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Page_43_illustration_b_in_fairy_tales_of_Andersen_(Stratton).png) ; Image du domaine public, États-Unis et Canada.
- p7, Figure 4 : Le boeuf et le crapaud (Esopo)
  - Tiré de : Illustration d'Arthur Rackham pour la fable Le boeuf et le crapaud, <http://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k6567125d> ; [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Fable-Esope-Rackham\\_22.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Fable-Esope-Rackham_22.jpg) ; Image du domaine public, États-Unis et Canada.
- p8, Figure 5 : Jack et l'âne (Jacobs)
  - Tiré de : *English Fairy Tales*, Jacobs, J., 1895 New York : Grosset & Dunlap (2nd edition?) Boston Public Lib., obtenu de [englishfairytales1902jaco](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Page_159_illustration_in_English_Fairy_Tales.png) ; [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Page\\_159\\_illustration\\_in\\_English\\_Fairy\\_Tales.png](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Page_159_illustration_in_English_Fairy_Tales.png) ; Image du domaine public, États-Unis et Canada.
- p9, Figure 6 : Souris des villes et souris des campagnes (Esopo)
  - Tiré de Arthur Rackham's illustration in Aesop's Fables: A New Translation by V.S. Vernon Jones (London, 1912) ; [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Rackham\\_town\\_mouse\\_and\\_country\\_mouse.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Rackham_town_mouse_and_country_mouse.jpg) ; Image du domaine public, États-Unis et Canada.
- p13, Figure 7 : Le chien et son ombre (Esopo)
  - Illustration d'Arthur Rackham pour la fable Le chien et son ombre. 1912 <http://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k6567125d> ; [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Fable-Esope-Rackham\\_20.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Fable-Esope-Rackham_20.jpg) ; Image du domaine public, États-Unis et Canada.
- p14, Figure 8 : Feuille de marmot (Créée pour ce document)

- p14, Figure 9 : Trois petits cochons (Jacobs)
  - Tiré de : *English Fairy Tales*, Jacobs, J., 1895 New York : Grosset & Dunlap (2nd edition?) Boston Public Lib., obtenu de [englishfairytales1902jaco](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Page_69_illustration_in_English_Fairy_Tales.png) ; [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Page\\_69\\_illustration\\_in\\_English\\_Fairy\\_Tales.png](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Page_69_illustration_in_English_Fairy_Tales.png) ; Image du domaine public, États-Unis et Canada.
- p15, Figure 10 : Petit chaperon rouge (Perreault)
  - Copie numérisée à la New York Public Library, par Nicole Deyo, obtenue de <https://archive.org/details/oldtimestories00perr> ; Auteurs : Perrault, Charles, 1628-1703 ; Johnson, A. E. (Alfred Edwin), né en 1879 ; Robinson, W. Heath (William Heath), 1872-1944 ; Image du domaine public, États-Unis et Canada.
- p15, Figure 11 : Belle au bois dormant (Perreault)
  - Auteure : Jo-B, pixabay ; Image gratuite pour utilisation commerciale ; <https://pixabay.com/en/sleeping-beauty-prince-princess-1462740/>
- p16, Figure 12 : Le chat botté (Perreault)
  - Couverture des Contes du temps passé de 1843, édition L. Curmer de 1843 ; illustrée par Pauquet, Marvy, Jeanron, Jacque, Beaucé ; texte gravé par Blanchard. ; Auteurs : Pauquet, Marvy, Jeanron, Jacque, Beaucé ; texte gravé par Blanchard. ; Image du domaine public, États-Unis et Canada.
- p16, Figure 13 : Troisième chèvre de Three Billy Goat Gruff (Asbjørnsen & Moe)
  - Illustration par Kay Nielsen (1886-1957) dans East of the Sun and West of the Moon (1914) ; Image du domaine public, États-Unis et Canada.
- p16, Figure 14 : Troisième cochon allant chercher les navets, Trois petits cochons (Warne)
  - L. Leslie Brooke, Les trois petits cochons : départ pour le champ de navets ; <http://www.gutenberg.org/files/18155/18155-h/18155-h.htm> ; Image du domaine public, États-Unis et Canada.
- p19, Figure 15 : Le marquis se noie! (Le chat botté, Perreault)
  - Tales of Mother Goose by Charles Perrault; translated and edited by Charles Welsh ; [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:The\\_Mother\\_Cat\\_or\\_Puss\\_in\\_Boots\\_in\\_Tales\\_of\\_Mother\\_Goose\\_\(Welsh\).png](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:The_Mother_Cat_or_Puss_in_Boots_in_Tales_of_Mother_Goose_(Welsh).png) ; Image de D J Munro, d'après une illustration de Gustave Doré, Image du domaine public, États-Unis et Canada.
- p20, Figure 16 : Le renard sans queue (Esopo)
  - Illustration d'Arthur Rackham pour la fable Le renard sans queue. 1912. <http://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k6567125d> ; [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Fable-Esope-Rackham\\_17.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Fable-Esope-Rackham_17.jpg) ; Image du domaine public, États-Unis et Canada.
- p22, Figure 17 : Le chat et les poules (Esopo).
  - Illustration d'Arthur Rackham pour la fable Le chat et les poules. 1912. <http://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k6567125d> ; [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Fable-Esope-Rackham\\_04.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Fable-Esope-Rackham_04.jpg) ; Image du domaine public, États-Unis et Canada.
- p23, Figure 18 : Le renard et la grue (Esopo)
  - Illustration d'Arthur Rackham pour la fable Le renard et la grue. 1912. <http://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k6567125d> ; [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Fable-Esope-Rackham\\_08.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Fable-Esope-Rackham_08.jpg) ; Image du domaine public, États-Unis et Canada.
- p29, Figure 19: Le lion et les moustiques (Haynes-David et Chow-Leung)
  - Mary Hayes Davis, 1908, [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Chinese\\_fables\\_177\\_The\\_lion\\_and\\_the\\_mosquitoes.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Chinese_fables_177_The_lion_and_the_mosquitoes.jpg) ; Image du domaine public, États-Unis et Canada.

## Doctrina fabula

Un jeu de rôle par Danny Godin, ©2018

- p30, Figure 20: Askeladden se sauvant des soldats (Asbjørnsen & Moe)
  - Asbjørnsen & Moe, 1907,  
[https://no.wikipedia.org/wiki/Folkeminne#/media/File:Askeladden\\_og\\_de\\_gode\\_hjelpere\\_4.jpg](https://no.wikipedia.org/wiki/Folkeminne#/media/File:Askeladden_og_de_gode_hjelpere_4.jpg);  
Image du domaine public, États-Unis et Canada.
- p31, Figure 21: Le Joueur de flûte de Hamelin (Browning)
  - Illustration sans attribution “The Pied Piper of Hamelin,” de Robert Browning, *Child Life: A Collection of Poems*, ed. John Greenleaf Whittier, Boston: Houghton Mifflin Co., 1871, p. 121. Internet Archive and cropped.  
<https://www.archive.org/stream/childlifecollect00whit/page/120/mode/2up>;  
[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:The\\_Pied\\_Piper\\_of\\_Hamelin\\_%E2%80%94\\_Child\\_Life.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:The_Pied_Piper_of_Hamelin_%E2%80%94_Child_Life.jpg);  
Image du domaine public, États-Unis et Canada.
- p32, Figure 22: Le renard et le corbeau (De La Fontaine)
  - J.J. Grandville. *Illustrations des Fables de La Fontaine*. 1838-1840.  
[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:1-2\\_Le\\_corbeau-et-le-renard.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:1-2_Le_corbeau-et-le-renard.jpg)
  - Utilisée sous license: Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 Unported



## Qu'est-ce qu'un jeu de rôle ?

*Vous étiez bien jeune, forcé de sortir de la maison par vos parents le temps qu'ils puissent faire le ménage ou préparer le repas. Assis sur le rebord du trottoir avec trois ou quatre autres enfants du voisinage, tous les yeux sont rivés sur la feuille morte que Justine est en train de pousser du bout de sa branche. C'est l'ennui, personne n'a eu le temps de récupérer de jouet avant de sortir.*

*Puis, Benoit se lève subitement. Tout le monde est électrisé par le mouvement, espérant qu'il se soit rappelé qu'un sac de camion ou de figurines est caché sous son balcon. Mais Benoit s'est souvenu de quelque chose d'encore mieux que d'un trésor caché : il s'est souvenu qu'on n'a besoin d'aucun objet pour avoir du plaisir.*

*Pliant ses doigts en forme de pistolet, il vous vise de son arme imaginaire. Vous pouvez voir ses lèvres bouger au ralenti, formant le 'p' du 'pow' que vous anticipez dans moins d'une seconde. Instinctivement, vous roulez dans l'herbe. Benoit a fait feu, mais tout le monde sait qu'il vous a raté grâce à votre incroyable acrobatie. Toutefois, le combat n'est pas terminé, Benoit court vers le buisson pour s'y cacher, il sait que vous allez dégainer votre pistolet dès que vous serez debout.*

*Justine et Val sont déjà debout et courent se cacher à côté de la maison. Ils ont déjà fait équipe, vous devrez vous en tirer seul.*

*Que faites-vous ?*

Personne ne vous a posé cette question. Jouer à faire-semblant, c'est jouer sans maître (ou maîtresse) de jeu externe, sans gestion des tours de jeu, sans règles établies. On s'imagine et on dit tout haut ce qu'on est en train de faire.

On ne joue plus à ces jeux maintenant. Une fois qu'on est un adulte, on développe une affection pour les choses claires, les règles à suivre, l'apparence de justice, donc on se tourne vers les jeux de société, les jeux vidéo ou, pire, on arrête de jouer complètement.

Mais rien ne peut reproduire ce type d'expérience, semble-t-il. Cette liberté d'action, qui mène à des conséquences pourtant claires, n'est retrouvée dans aucune autre forme d'activité. Ou l'est-elle ?

On pourrait dire que le jeu de rôle est une version du faire-semblant pour les adultes. Un ensemble plus sophistiqué de règles qui assure à la fois un éventail indéfini d'actions, mais aussi une justice et une constance dans leur application. Le meilleur de votre jeunesse adaptée à vos attentes présentes.



Figure 1 : Alice et le Ver à soie (Carroll)

Comme pour le faire-semblant, vous incarnerez un personnage imaginaire. Cette fois-ci, toutefois, vous n'aurez pas à salir votre nouvelle chemise en roulant dans l'herbe et vous n'aurez pas besoin d'anticiper le *pow* à la bouche de Benoit. Toutes les actions de vos personnages seront racontées, comme on raconte une histoire, par les joueurs autour d'une table, bien au chaud. De plus, chacune de ces actions aura une chance de réussir ou d'échouer, selon les compétences de votre personnage qui seront écrites sur une feuille aide-mémoire. Chacun aura son tour de parole et pourra agir selon ce qu'il estime être la meilleure solution. Les joueurs autour de la table incarneront un personnage qui sera protagoniste de l'aventure. Comme la plupart des personnages principaux du type d'histoire qu'on racontera ensemble sont des enfants, nous appellerons votre personnage un 'marmot'.

Pour s'assurer que tout avance bien, on nommera un maître (ou maîtresse) de jeu neutre qui sera responsable de l'application des règles, qui nous racontera ce que font les personnages qui ne sont pas interprétés par les joueurs et, plus généralement, ce qui arrive dans l'histoire qui va nous mener à l'aventure.

Ce type de jeu n'est pas nouveau. *Donjons & Dragons*, le premier jeu de rôle digne de ce nom, date de 1974. Depuis, les jeux de rôle ont bien évolué et permettent aux joueurs de se laisser transporter dans des mondes inspirés par la

# Doctrina fabula

Un jeu de rôle par Danny Godin, ©2018

littérature, les films ou l'imaginaire commun. Chacun de ces jeux offre une expérience unique, et offre un niveau de contrôle narratif variable. Certains partagent les rôles de joueur et de maître de jeu.

*Doctrina fabula* est un jeu de rôle dans la tradition des *Donjons et Dragons*, mais empruntant quelques éléments des jeux plus récents. Dans les prochains chapitres, nous allons explorer ensemble ce que ceci veut dire !

## Concepts importants du jeu

Si l'on résume, voici ce qu'on doit savoir pour jouer :

- Maître (ou maîtresse) de jeu : La personne qui a planifié l'aventure, qui décide comment on va évaluer le succès d'une action, impose les problèmes et les conflits aux marmots, et interprète tous les personnages de l'histoire sauf ceux qui sont interprétés par les joueurs.
- Joueuses ou joueurs : Les participants au jeu de rôle qui ne sont pas le maître (ou la maîtresse) de jeu. Chacun des joueurs incarne un des protagonistes de l'histoire : un marmot !
- Marmot : Tous les personnages incarnés par les joueurs. Un marmot aura un nom, une description générale, des ressources et des compétences qui permettront d'évaluer ses chances de réussir ses actions.

## Rôle de la joueuse ou du joueur

En tant que joueuse ou joueur, vous allez interpréter un (ou une) des marmots. Ceci implique différentes activités.

D'abord, vous devrez créer votre marmot. Les règles qui vous guideront dans ce processus sont discutées dans une prochaine section, mais, simplement, vous aurez choisir une espèce<sup>1</sup> et distribuer quelques points de construction de personnage qui vous permettront de représenter les talents du marmot.

Ensuite, pendant le jeu, vous allez pouvoir choisir ce que fait votre marmot. Notons que c'est le maître (ou la maîtresse) de jeu qui décrira les situations dans lesquelles se retrouve votre marmot et qui arbitrera les chances de succès et les effets de vos actions. Lorsque le maître ou la maîtresse de jeu vous demandera de lancer un test, vous devrez

trouver le bon dé à lancer et calculer le résultat obtenu.

Être une bonne joueuse ou un bon joueur, c'est :

- Porter attention au déroulement du jeu, même lorsque c'est un autre joueur qui est en train d'agir. Tenter de rester dans le jeu, ne pas discuter de sujets complètement en dehors du jeu sauf durant les pauses. Tout le monde apprécie une blague ici et là et personne ne devrait se sentir prisonnier du jeu, mais le jeu de rôle demande un effort de concentration plus grand que la normale pour s'imaginer les scènes.
- Comprendre, au mieux de votre capacité : le jeu, les règles, les limites de ce qu'il vous est permis de faire et la façon de calculer le résultat de vos lancers de dés. Tout le monde peut vous aider avec l'apprentissage de cette étape, mais personne ne devrait avoir à jouer *pour* vous.
- Tenter d'inclure les autres joueurs dans l'action et dans les discussions, tant que possible.
- Accepter que l'arbitrage de votre maître ou maîtresse de jeu n'est peut-être pas parfait et est sûrement différent de ce que vous auriez choisi de faire.
- Tenter de raconter la meilleure histoire possible, même lorsque votre marmot est dans une situation où elle ou il doit agir de façon contraire à sa personnalité pour permettre à l'histoire de continuer.
- Arriver avec son équipement à la partie : un ensemble de dés (D4, D6, D8, D10, D12 et D20), un crayon de mine, une gomme à effacer et, le cas échéant, votre feuille de marmot.
- Amusez-vous ! C'est le but du jeu après tout...

## Rôle de la maîtresse ou du maître de jeu

Vous êtes l'arbitre du jeu, mais aussi la ou le metteur en scène de l'histoire. Ceci est une responsabilité particulièrement importante dans le jeu puisque vous serez appelé à préparer l'aventure, raconter les scènes, juger de l'application des règles, décrire l'effet des actions des marmots et interpréter les personnages qui ne sont pas les protagonistes de l'histoire.

Souvent, c'est la personne la plus expérimentée de votre groupe qui va prendre ce rôle. Même si vous n'avez jamais joué à *Doctrina Fabula*, votre expérience avec d'autres jeux de rôle est facilement transférable. Si personne dans votre groupe n'a d'expérience avec les jeux de rôle, choisissez

<sup>1</sup> Les espèces sont les Enfants, les Aristocrates, les Chats, les Chèvres et les Cochons. Voir page 11 pour plus de détails.

## Doctrina fabula

Un jeu de rôle par Danny Godin, ©2018

simplement la personne la plus motivée à jouer ou celle qui a un peu plus de temps que les autres à consacrer à la préparation de la séance de jeu.

La maîtresse ou le maître de jeu devra s'assurer d'avoir lu les règles au moins deux fois et de bien les saisir. On vous suggère d'avoir aussi créé un marmot simplement pour savoir ce qui se trouve sur la feuille de marmot. Si vous avez une aventure prébâtie, lisez-la aussi deux fois et prenez quelques notes sur le déroulement des événements.

Si vous n'avez pas d'aventure prébâtie, vous devrez en construire une de toute pièce. Vous pouvez lire le chapitre 'Maîtriser l'aventure', qui débute en page 20, pour vous guider à travers ce processus.

Être un ou une bonne maîtresse de jeu, c'est :

- Arriver bien préparé(e) à la séance de jeu.
- Être à l'écoute des joueurs et de leurs envies. Ne pas leur répondre qu'ils ne peuvent pas faire quelque chose, mais plutôt leur donner un test de difficulté appropriée. Offrir une justification lorsque la difficulté est visiblement plus haute (ou plus basse) que ce à quoi ils s'attendaient.
- Être compréhensif(ve) lorsqu'une joueuse ou un joueur a mal compris la situation et souhaite changer une action qu'il avait déclarée.
- S'assurer que tous les joueurs à la table ont un temps de parole et des occasions semblables d'agir.
- Gérer le dérailage durant le jeu en permettant les blagues et autres commentaires, mais en limitant les discussions qui déconcentrent les joueurs. Vous avez aussi le pouvoir de prendre une pause si la discussion est intéressante pour tout le monde, on reviendra au jeu après !

## Le monde fabuleux

*Doctrina fabula* est inspiré des fables d'apprentissage et des récits édifiants, comme le *petit chaperon rouge*, les *trois petits cochons* ou le *garçon qui criait au loup*.

Ces fables proposent un monde imaginaire, dans lequel des enfants, des animaux qui parlent ou des gens de tous les jours sont confrontés à des situations dangereuses. On peut trouver des magiciennes, des chevaliers ou des dragons, mais ceux-ci ne sont pas les protagonistes de l'histoire. C'est un monde que l'on dirait magique, mais qui diffère beaucoup du *Seigneur des anneaux*. Ce n'est pas un monde fantastique ni féérique, c'est un monde fabuleux.

Les fables racontent toutes une histoire de laquelle on devra tirer une leçon. Le petit chaperon rouge s'est fait manger par le loup pour qu'aucun autre

enfant ne s'aventure seul dans les bois. Les histoires que préparera votre maître (ou maîtresse) de jeu seront montées pour mettre les marmots dans des situations dangereuses pour leur permettre de tenter leur chance et d'apprendre de leurs échecs. Contrairement aux fables, toutefois, votre histoire ne s'arrêtera pas après une seule leçon. On a tous beaucoup de choses à apprendre !

Chaque fois que vous échouerez ou que le marmot que vous incarnez se fera dévorer (ou pire encore...), vous pourrez apprendre de ces erreurs et amasser des points d'apprentissage. Avec ceux-ci, vous ferez progresser votre marmot (ou le prochain) à travers l'acquisition de nouvelles leçons et le développement de vos compétences.

## L'environnement du monde fabuleux

Le monde fabuleux rappelle notre monde au crépuscule du 17<sup>e</sup> siècle au milieu de l'époque de la révolution industrielle, donc celle qui a mené à la révolution industrielle qui entraînera la création des manufactures et le développement de machinerie lourde.

Cette époque est caractérisée par un système de valeurs particulièrement judéo-chrétien : on y glorifie l'effort et le travail par-dessus tout. Ainsi, la technologie y tient une place modérée, les artisans



Figure 2: L'oise d'or (Grimm)



## Doctrina fabula

Un jeu de rôle par Danny Godin, ©2018

travaillent fort et tiennent leur propre commerce, les familiales sont nombreuses et la supervision parentale est limitée. Les habitations sont érigées sur de grands terrains, près des bois ou des rivières, mais relativement isolées par rapport à notre idée des banlieues ou des villes modernes.

Les familles vivent dans ces maisonnées dans lesquelles les enfants partagent les chambres à plusieurs et sont rapidement responsabilisés à prendre soin de leurs jeunes frères et sœurs.

Évidemment, c'est aussi un monde de danger. Acharnés au travail, les figures d'autorité, qui ont acquis la sagesse de ne pas parler aux inconnus ni de s'aventurer dans les bois sombres, ne sont jamais là pour guider leurs enfants. Lorsqu'advient un problème, il faudra le surmonter du mieux qu'on peut et apprendre de nos erreurs.

La nature est particulièrement mercurienne, présentant souvent une image sereine, mais se révélant hasardeuse dès qu'on s'y aventure. Les tempêtes se lèvent rapidement durant la traversée d'un lac. Les bêtes sauvages sortent de leur tanière après qu'on se soit aventuré assez loin dans le boisé. On découvre parfois un puits vide au milieu d'un champ après y être tombé.

Mais le monde fabuleux de *Doctrina fabula* inclut aussi plusieurs personnages des contes de fées, principalement des ogres, des dragons et des animaux anthropomorphiques. La magie y est toutefois très limitée, seules les sorcières et les fées peuvent l'utiliser. On peut quand même trouver des objets enchantés ici et là durant vos aventures.

Comment s'y aventure-t-on dans ce monde fabuleux ? C'est ce que nous verrons dans les règles.



Figure 3: Les Habits neufs de l'empereur (Andersen)

## Les règles de base

Les règles vous permettront de comprendre comment déterminer vos chances de succès lorsque vous posez une action dans le jeu.

Elles vous aideront aussi à mieux saisir la manière dont vous pourrez obtenir et utiliser vos points d'apprentissage.



Figure 4 : Le boeuf et le crapaud (Esopo)

### Résumé rapide

Si vous voulez apprendre à jouer rapidement, voici une liste des concepts essentiels qui vous aideront à comprendre comment jouer :

- Au début, vous devrez créer votre personnage, un 'marmot'. Allez à la page 14 pour plus de détails sur ce processus.
- Ensuite à chaque fois que vous voudrez faire une action, vous devrez :
  - [1] déclarer votre action, le ou la maîtresse de jeu vous donnera un domaine de compétence et une difficulté,
  - [2] trouver le dé de compétence pour le domaine (voir 'Dé de compétence', ci-dessous),
  - [3] proposer des leçons ou des objets (voir page 8) qui peuvent être utiles pour le test, le ou la maîtresse de jeu acceptera ou non de vous donner des bonus d'action liés à ceux-ci.
  - [4] rouler le dé de compétence et ajouter les bonus pour obtenir le résultat d'action. Si celui-ci est égal ou au-dessus de la difficulté donnée par le ou la maîtresse de jeu, vous avez réussi. Sinon, le ou la maîtresse de jeu vous dira ce qui arrive.
  - [5] Si vous avez échoué, vous amassez des points d'apprentissage (voir page 11).

Voilà, c'est tout. En fait, non c'est un peu plus compliqué que ça... mais ce cycle de décisions et d'actions inclut ce qui se passera le plus souvent pendant le jeu. Vous pouvez utiliser beaucoup d'autres règles pour contrôler vos chances de succès, celles-ci sont décrites dans la section sur les règles avancées (voir page 20).

Dans les sections qui suivent, on fera un survol de tout cela !

### Déterminer le succès d'une action

Pour savoir comment déterminer le succès d'une action, vous devez comprendre ces quelques concepts :

- Le domaine et les dés de compétence ;
- Le test de compétence et le résultat d'action ;
- La difficulté d'un test ;

Nous allons les explorer dans les sous-sections suivantes.

### Domaines et dés de compétence

Chaque action devra appartenir à un des quatre domaines de compétences sur la feuille de marmot.

Tableau 1: Domaines de compétence

<u>Athlétisme</u>	<u>Connaissance</u>
<i>Tout ce qui requiert de la force, de l'agilité ou de la résilience physique.</i> <i>Courir, grimper, nager, sauter, résister à un poison, frapper, arracher, etc.</i>	<i>Tout ce qui a trait à la réflexion et à l'application d'un savoir.</i> <i>Identifier, comprendre, faire fonctionner, déverrouiller, activer, etc.</i>
<u>Furtivité</u>	<u>Relations sociales</u>
<i>Tout ce qui permet de passer inaperçu ou d'apercevoir.</i> <i>Marcher silencieusement, se cacher, ramasser, remarquer, percevoir, etc.</i>	<i>Tout ce qui a trait aux autres personnages.</i> <i>Intimider, persuader, distraire, charmer, etc.</i>

Chacun de ces domaines aura un dé de compétence (D4, D6, D8, D10, D12 ou D20). On détermine lequel de ces dés est utilisé selon le nombre de leçons qui ont été acquises dans le domaine associé (voir page 11 pour plus de détails sur les leçons).

## Doctrina fabula

Un jeu de rôle par Danny Godin, ©2018

### Test de compétence et résultat d'action

Lorsqu'on vous demandera un test, vous n'avez qu'à lancer le dé de compétence approprié.

Lorsque vous le lancez, le chiffre de la face du dessus est votre **résultat d'action**, si celui-ci est le maximum que vous auriez pu obtenir sur le dé (par exemple, si vous obtenez un 6 sur un dé à 6 faces), vous pouvez relancer le même dé et additionner le nouveau résultat au premier.

Si vous roulez une deuxième fois le maximum sur votre dé, vous ne relancez pas le dé une troisième fois. Vous avez obtenu le plus haut résultat possible, mais rien de plus.

*Par exemple, Gilbert la chèvre a un D4 en Connaissances et tente de comprendre comment utiliser un sous-marin à pagaies pour s'enfuir avant que les curieux hommes-lézards qui habitent l'île ne le rattrapent.*

*Si François, le joueur qui interprète Gilbert, roule son dé à 4 faces et obtient un 3, son résultat d'action sera 3.*

*Si François roule un 4, alors il roule son D4 une deuxième fois. Si son deuxième roulé est un 2, alors son résultat d'action est 6.*

*Si François roule un 4 et que son deuxième roulé est un autre 4, il ne roule pas une troisième fois, son résultat d'action est 8.*

### Leçons

Les leçons (voir page 11), si elles sont appropriées à la situation — même si elles n'appartiennent pas au bon domaine de compétence — offrent toujours un bonus de +2 au résultat d'action.

Ce bonus s'applique après le ou les roulés de dés et n'influence pas les chances de rouler le dé de compétence à nouveau.

Si plus d'une de vos leçons est appropriée, vous pouvez les utiliser et cumuler les bonus de +2, jusqu'à un maximum de +6. Autrement dit, vous pouvez utiliser jusqu'à 3 leçons pour un même test.

Pour profiter du bonus, vous devez réciter la leçon à voix haute (ou en chuchotant si c'est préférable) avant de lancer le dé.

### Objets et circonstances

Durant le jeu, vos marmots pourront tenter de trouver des objets ou de se mettre dans des

<sup>2</sup> Les objets nécessaires ne donnent pas de bonus à moins que leur qualité ne soit un enjeu. Crocheter une serrure requiert des outils, mais ces outils — même s'ils sont spécifiquement adaptés au crocheteur — ne confèrent pas un bonus de +6 au test de Connaissance, ils permettent au

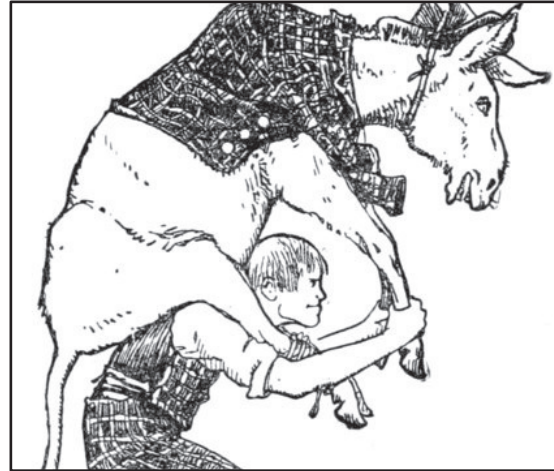


Figure 5 : Jack et l'âne (Jacobs)

situations avantageuses pour obtenir des bonus à leurs tests.

Bien que les objets aient souvent une description permettant de suggérer les conditions de leur utilisation, le ou la maîtresse de jeu peut permettre ou empêcher l'utilisation des bonus, peu importe la circonstance.

L'inverse est toutefois aussi possible, certains objets ou circonstances sont nuisibles à l'accomplissement de certaines tâches.

En utilisant le tableau des ajustements, ci-dessous, vous pourrez rapidement évaluer le bonus ou la pénalité à offrir aux marmots selon la situation.

Tableau 2 : Ajustement selon le niveau d'utilité d'un objet ou d'une circonstance.

Objet ou circonstance	Ajustement
Fortement nuisible	-6
Complètement inadapté	-4
Peu pratique	-2
Normal ou nécessaire <sup>2</sup>	0
Utile	+2
Avantageux	+4
Spécifiquement adapté	+6

Comme pour les leçons, ce bonus (ou cette pénalité) ne s'applique qu'après le ou les roulés de dés et n'influence pas les chances de rouler le dé de compétence à nouveau.

Les bonus pour l'utilisation d'objet ne peuvent pas dépasser +6. Les ajustements de circonstances,

marmot de faire le test, mais offrent un ajustement de +0. Si les outils étaient d'excellente qualité ou étaient enchantés, ils pourraient alors conférer un bonus de +2 à +6.

## Doctrina fabula

Un jeu de rôle par Danny Godin, ©2018

quant à elle, s'accumulent au gré du ou de la maîtresse de jeu.

À l'autre bout de l'île, les alliés de Gilbert – Herden l'enfant, Philibert le chat et Adalbertha l'aristocrate – tentent de déterminer si tous les hommes-lézards sont partis à la poursuite de Gilbert après que celui-ci se soit enfui.

Herden a un D10 en Furtivité et deux objets qui lui semblent pertinents : des jumelles (+4 aux tests de perception) et un coquillage enchanté qui permet d'entendre toutes les conversations se déroulant près d'elle (+4 aux tests).

Même si aucun de ces objets n'est censé 'détecter la présence d'autrui', Justine, la maîtresse de jeu, décide de laisser Val, la joueuse qui incarne Herden, utiliser les bonus. Toutefois, malgré que la somme des bonus soit de +8, Herden n'aura que +6 pour son test.

De plus, étant donné de la profondeur du puits et de l'angle de vue restreint pour voir à l'extérieur, Justine impose un -6 circonstancielle au test et un autre -2 parce que les bruits de la forêt peuvent la confondre. Les pénalités circonstancielle s'appliquent toujours en entier.

Herden obtient un 4 sur son test, ajoute +6 et retire -8, pour un résultat d'action de 2.

Justine informe Val qu'elle n'entend rien lui permettant de déduire que quelqu'un se trouve près du puits... Val n'est pas convaincue qu'elle a tous les informations souhaitées (étant donné son faible résultat d'action), mais Herden déclare : « Je n'entends personne près du puits... on tente de déguerpir ? »

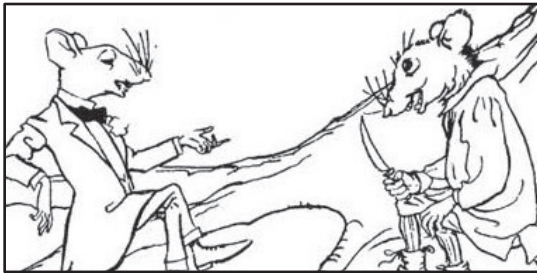


Figure 6 : Souris des villes et souris des campagnes (Esopo)

## Difficulté d'un test

Finalement, pour chaque action, le maître (ou la maîtresse) de jeu détermine la difficulté.

Cette décision est basée sur la table suivante.

Tableau 3 : Difficulté selon le niveau estimé par le maître (ou la maîtresse) de jeu.

Qualificatif	Exemple	Difficulté
<b>Simple</b>	Ouvrir une porte	1 <sup>3</sup>
<b>Facile</b>	Passer par-dessus une table	2
<b>Moyen</b>	Donner un coup de poing	3
<b>Surmontable</b>	Escalader un mur	5
<b>Complicé</b>	Crocheter une serrure	8
<b>Difficile</b>	Nager contre le courant	11
<b>Très difficile</b>	Passer subtilement devant un gardien	14
<b>Extrême</b>	Activer un objet enchanté	17
<b>Incroyable</b>	Sauter par-dessus un large précipice	21

Ensuite, vous n'avez qu'à comparer le résultat d'action avec la difficulté.

Tableau 4 : Succès ou échec selon le résultat d'action

Comparaison	Conséquence
Résultat d'action <b>plus grand ou égal</b> à la difficulté	Succès
Résultat d'action <b>plus petit</b> que la difficulté	Échec

## Actions comparées

Parfois, la difficulté d'une action est équivalente au niveau de compétence de l'adversaire.

Si cet adversaire est un marmot, lancez tous les deux votre dé de compétence, appliquez les ajustements requis (pour les objets, les circonstances et les leçons pertinentes) et comparez les résultats d'action.

Si l'adversaire est un personnage interprété par le maître ou la maîtresse de jeu, celle-ci pourra vous donner la difficulté en fonction du niveau de compétence dudit personnage. Consulter la page 24 dans le chapitre 'Maîtriser l'aventure' pour y trouver la difficulté correspondante aux actions opposées avec ces personnages.

*Doctrina fabula* n'utilise pas de système d'initiative pour déterminer qui agit le premier. Normalement, le ou la maîtresse de jeu pourra donner le droit d'agir à l'initiateur(trice) de l'action et décider arbitrairement de qui agit dans quel ordre. Si

<sup>3</sup> On ne fait pas rouler de dé pour les actions simples, le succès est automatique.



## Doctrina fabula

Un jeu de rôle par Danny Godin, ©2018

l'ordre d'action est important, le personnage ou marmot ayant le meilleur dé de compétence débute (on compare le plus haut chiffre atteignable avec les dés).

Si une égalité advient, le ou la maîtresse de jeu détermine aléatoirement l'ordre entre le personnage et marmot de compétence semblable.

### Les ressources

Votre marmot aura un certain nombre de points de motivation et de prudence.

Le nombre exact dépend de votre espèce (voir la page 14 pour plus de détails sur les Espèces).

Ces points se régénèrent à chaque début de séance de jeu. Si vous jouez durant une longue période de temps (plus de 6 heures), nous vous suggérons de régénérer les points de ressources après 3 ou 4 heures de jeu.

### Prudence

Contrairement à plusieurs autres jeux de rôle, *Doctrina fabula* n'a pas de 'point de vie' ni de système de combat spécial.

Chaque fois qu'un marmot échoue dans l'accomplissement d'une action, la situation devient de plus en plus difficile. Toutefois, vous pouvez utiliser vos points de prudence pour contrecarrer les complications (entre autres).

La prudence vous permet de reconsidérer une action après avoir constaté son résultat. Vous pouvez, en dépensant un point de prudence : annuler votre action ou relancer le dé.

- Si vous **annulez votre action**, votre marmot ne fait rien durant son tour, mais ne subit pas les conséquences d'un échec.
- Si vous **relancez le dé**, votre marmot réajuste son action durant l'exécution, vous redonnant une chance de succès.

*Après quelques efforts, les trois marmots réussissent à se sortir du puits.*

*Toutefois, comme le suspectait Val, il y a un gardien directement à la sortie du puits. Les joueurs roulent leurs dés de Furtivité et il appert que Benoit n'est pas très chanceux ce soir...*

*En effet, cela n'aura pris que deux pas à Philibert le chat pour faire un bruit qui menace de réveiller le*

*gardien du puits. Benoit (le joueur qui interprète Philibert) déclare alors qu'il utilise un point de prudence pour annuler son action.*

*Le gardien recommence à ronfler et les trois marmots reprennent leur souffle.*

Dans certaines situations, le ou la maîtresse de jeu peut imposer la perte d'un point de prudence au lieu de forcer une complication.

*Sachant qu'elles ne peuvent pas laisser le gardien à deux doigts de les surprendre, Adalbertha tente le tout pour le tout. Elle ramasse une grosse pierre pour assommer le gardien. Justine déclare que ce sera un test d'Athlétisme de difficulté 8, mais que le fait que son adversaire est assis (et endormi) lui confère +2 et la pierre, un autre +2.*

*Adalbertha et le gardien s'affrontent dans une bagarre qui finira assurément mal pour l'un d'eux. Adalbertha fonce sur son adversaire, pierre à la main. Margot roule un 1 ce qui veut dire que Adalbertha a raté son attaque.*

*Justine, la maîtresse de jeu, pourrait déclarer que l'échec mène au réveil de l'homme-lézard (le cri émis par Adalbertha pour catalyser l'effort de frappe pourrait le réveiller), mais décide que le marmot a raté tellement lamentablement qu'elle s'atteint elle-même à la jambe. Elle explique donc qu'Adalbertha se blesse, lui causant une perte d'un point de prudence.*

### Commettre l'imprudence

Un marmot qui perd ou dépense<sup>4</sup> un point de prudence alors que tous ses points sont épuisés sera retiré de l'aventure. Ceci peut vouloir dire qu'il meurt ou que sa mère viendra lui tirer les oreilles pour le ramener à la maison. D'un côté comme de l'autre, on considérera qu'il ne fait plus partie de l'aventure.

Les marmots 'survivants' reçoivent chacun des bénéfices lorsque leur compagnon est retiré de l'aventure (voir la page 12 pour plus de détails).

Le ou la joueuse devra donc ensuite créer un marmot de remplacement (voir la page 17 pour plus de détails).

### Motivation

La motivation vous permet d'utiliser une de deux options liées aux tests de compétence : augmenter le dé ou dédoubler le dé.

<sup>4</sup> Un ou une joueuse peut décider volontairement de dépenser un point de prudence pour éviter une complication même si cela implique que son marmot sera retiré de la partie.



## Doctrina fabula

Un jeu de rôle par Danny Godin, ©2018

Vous devez déclarer que vous utilisez un point de motivation avant de lancer le ou les dés.

- Si vous **dédoubez le dé**, alors vous lancerez votre dé deux fois et garderez le meilleur résultat.
- Si vous choisissez d'**augmenter le dé**, alors un D4 devient un D6, un D6 devient un D8, un D8 devient un D10, un D10 devient un D12, un D12 devient un D20<sup>5</sup>.

L'augmentation et le dédoublement ne sont applicables que pour un seul test.

*Margot, la joueuse qui interprète l'Aristocrate, déclare qu'elle dépense un point de Motivation puisqu'elle doit tout de même obtenir un 4 ou plus sur son dé. Elle augmente sur dé de compétence d'Athlétisme à D6 et roule un 2. Son résultat d'action de 6 manque la difficulté de 8.*

*Le gardien cesse une fois de plus de ronfler, mais cette fois-ci il ouvre un œil. Surpris par la proximité de sa prisonnière, le gardien tente de la repousser, mais Margot dépense un autre point de motivation pour résister. Cette fois-ci elle dédouble son dé et obtient un 2 et un 3. Ni l'un ni l'autre de ces options ne satisfait la difficulté 8 du test. Le gardien est maintenant debout... Adelbertha est en danger.*

*Désespérée, Margot dépense un troisième point de motivation. Elle roule un 1 et un 4, conserve le 4 puis roule une nouvelle fois (puisque'elle a obtenu 4 sur son D4) pour y ajouter un 3. Avec sa pierre, elle obtient un total de 9 (4+3+2), assez pour renvoyer le gardien sur sa chaise, assommé.*

## L'apprentissage, les leçons et la compétence

La progression des marmots se fait en apprenant des leçons. Chaque leçon appartient à un domaine de compétence et chacun de ces domaines a un dé de compétence.

### Accumuler des points d'apprentissage

Si vous échouez à un test qui était d'une difficulté atteignable (voir section sur les difficultés acceptables ci-dessous), vous amassez un nombre de points d'apprentissage égal à la difficulté du test échoué et obtenez la possibilité d'apprendre une leçon.

*Lorsque Gilbert la chèvre tentait de comprendre comment faire démarrer le sous-marin à pagaies, un test de Connaissances de difficulté 8, et qu'il échouait, la chèvre a obtenu 8 points d'Apprentissage.*

S'il s'agit d'une action opposée, vous ne pouvez obtenir des points d'apprentissage qu'une seule fois par opposant pour un test similaire.

*Adalbertha a raté le gardien du puits lorsqu'il était endormi et a aussi raté sa défense lorsqu'elle se faisait pousser. Toutefois, elle n'amasse qu'un seul ensemble de 8 points d'apprentissage pour cette bataille.*

De manière semblable, pour une course (voir page 21 pour des détails sur les courses et les compétitions), vous obtenez des points seulement si vous perdez la course ou la compétition ; le nombre de points est équivalent à la difficulté correspondant au niveau de compétence de votre compétiteur (voir page 24 pour l'équivalence).

Peu importe le nombre de dés lancé durant la course, le marmot n'obtient des points qu'une fois s'il perd.

*Dans la course décrite plus haut, Gilbert a perdu la course. Le marmot a obtenu 8 points d'apprentissage étant donné que les dés de compétences D8+D6 correspondent à un niveau de compétence 'N'y connaît pas grand-chose' et donc à une difficulté de 8.*

### Difficulté acceptable

Étant donné que votre dé de compétence ne peut être roulé que deux fois au mieux, vous ne pouvez pas obtenir un résultat d'action plus haut que le double de son maximum (si on ne compte pas les bonus de leçon).

Ainsi, pour chaque dé de compétence, il existe certaines tâches qui ne peuvent pas être accomplies parce que la difficulté est simplement trop élevée.

Échouer à ces tâches n'enseigne rien de valable pour le marmot qui n'a pas une compréhension du domaine suffisante pour saisir ce qui a mené à son échec et comment surmonter le problème.

Si la difficulté d'une tâche dépasse le résultat d'action maximum, votre marmot n'accumule pas de points d'apprentissage lors de son échec, même s'il périt (voir plus bas).

De manière semblable, si la difficulté d'une action opposée ou d'une course dépasse la difficulté maximum du tableau ci-dessous, aucun point n'est accumulé.

<sup>5</sup> Un D20 ne peut pas être augmenté avec de la motivation, mais vous pouvez le doubler.

## Doctrina fabula

Un jeu de rôle par Danny Godin, ©2018

Tableau 5 : Difficulté maximum pour être acceptable, selon le dé de compétence

Dé de compétence	Difficultés maximums
D4	Compliqué (8)
D6	Difficile (11)
D8	Très difficile (14)
D10	Extrême (17)
D12 et D20	Incroyable (21)

*Si le gardien du puits s'était bien débrouillé en bagarre (dans notre exemple, il n'y connaissait pas grand-chose), la difficulté des tests d'Athlétisme de Adalbertha aurait été de 11.*

*Comme elle n'a qu'un D4 en Athlétisme, elle n'aurait pas obtenu de point d'apprentissage pour avoir raté son coup de pierre, parce que 11 dépasse la difficulté maximum pour les dés de compétence de D4 (qui est de 8).*

### L'imprudence d'un marmot

Tel que discuté plus haut (en page 10), lorsqu'un marmot « commet l'imprudence » - donc, lorsqu'il perd ou dépense un point de prudence alors qu'il n'en a plus en réserve -, il est retiré de l'aventure.

À ce moment, chacun de ses collègues-marmots qui a été témoin de la scène gagne automatiquement, et gratuitement :

- Une leçon en rapport direct avec le tragique destin du marmot imprudent
- Un point de prudence temporaire<sup>6</sup>.

### Dépenser les points d'apprentissage

#### Augmenter ses ressources

Vous pouvez aussi augmenter vos ressources (motivation et prudence) avec vos points d'apprentissage.

Ceci peut se faire à n'importe quel moment du jeu au cours duquel votre marmot peut s'asseoir et se reposer un peu.

Le coût pour augmenter une ressource est toujours de 50 points d'apprentissage, peu importe le nombre de points que vous avez actuellement.

#### Apprendre une leçon

Apprendre une leçon coûte un nombre de points d'apprentissage égal à cinq (5) fois le maximum du dé de compétence qui est associé à son domaine.

Le tableau ci-dessous pourra vous aider à évaluer le coût d'une leçon.

Tableau 6 : Coût, en point d'apprentissage, d'une leçon selon le dé de compétence dans le domaine de la leçon apprise.

Dé de compétence	Points d'apprentissage pour une leçon
D4	15
D6	20
D8	25
D10	30
D12	35
D20	40

Vous ne pouvez apprendre une leçon de cette manière que si vous venez tout juste d'échouer à un test.

La leçon apprise doit avoir un lien avec l'action que vous venez d'échouer et doit appartenir au domaine de compétence de cette action.

Une leçon est une phrase qui doit commencer par 'Toujours' ou 'Ne jamais'.

*Par exemple, Gilbert a accumulé 26 points d'apprentissage.*

*Lorsque Gilbert a échoué son test de Connaissances pour déduire comment activer le sous-marin à pagaie, il a (étant donné qu'il a un D4 en Connaissances et qu'il avait accumulé plus 20 points d'apprentissage) déclarer avoir appris une leçon de Connaissance : « Toujours chercher pour le manuel d'instruction ».*

*À partir de ce moment, chaque fois que Gilbert doit activer ou utiliser une machine qu'il ne connaît pas, il pourra annoncer cette leçon tout haut et ainsi obtenir un bonus à son test.*

Finalement, le nombre de leçons que vous accumulez détermine le dé de compétence que vous pouvez lancer lorsqu'une action appartient à ce domaine.

Vous pouvez utiliser la table ci-contre pour déterminer le dé de compétence que vous avez dans un domaine.

<sup>6</sup> Bien que le marmot puisse dépasser le nombre de points de prudence auquel il a normalement accès, les points de prudence excédants seront perdus à la fin de la séance de jeu.

## Doctrina fabula

Un jeu de rôle par Danny Godin, ©2018

Tableau 7 : Dé de compétence selon le nombre de leçons acquises dans le domaine.

Nombre de leçons	Dé de compétence
0-4	D4
5-6	D6
7-8	D8
9-10	D10
11-12	D12
13+	D20

*Gilbert avait 4 leçons de Connaissances avant d'entrer dans le sous-marin à pagaie. En apprenant une nouvelle leçon de Connaissances, il en a maintenant 5, ce qui veut dire qu'à partir de maintenant, il roulera un D6 pour ses tests de Connaissances.*



Figure 7 : Le chien et son ombre (Esopo)



## Créer un marmot

Maintenant que nous connaissons les règles, nous pouvons créer votre marmot.

Ce processus est particulièrement simple :

- D'abord, trouver et imprimer une feuille de marmot. Écrivez-y un nom qui vous plaît.
- Choisissez et notez l'espèce du marmot ainsi que les avantages que cela vous amène.
- Distribuez les points de construction et notez les avantages que ceux-ci vous donnent.

Nous allons maintenant explorer chacune de ces étapes en détail.

### Feuille de marmot

À la fin du présent document, vous trouverez la feuille de marmot. Elle contient les informations nécessaires pour vous permettre de noter les détails de votre marmot.

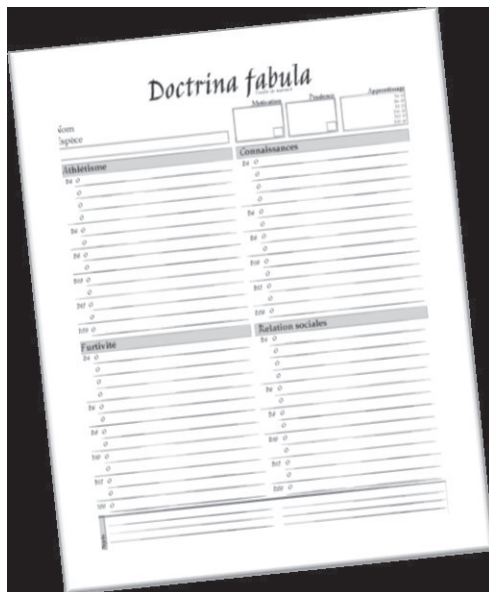


Figure 8 : Feuille de marmot

Nous vous suggérons de l'imprimer et d'utiliser un crayon à mine pour la remplir.

Au haut de la page, à gauche, vous trouverez un endroit pour nommer votre marmot.

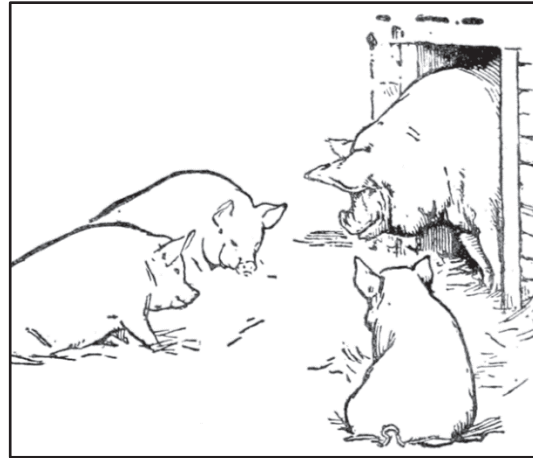


Figure 9 : Trois petits cochons (Jacobs)

### Espèces

L'espèce est un ensemble d'avantages qui correspond à un archétype. Vous devez choisir une espèce, la noter sur votre feuille de marmot et ensuite y inscrire les avantages conférés par l'espèce.

Les espèces sont les enfants, les aristocrates, les chats, les chèvres et les cochons.

### Avantages de chaque espèce

#### Ressources

Les espèces donnent un certain nombre de points de motivation et de points de prudence. Comme mentionné dans la section précédente (à la page 10), ces points sont récupérés à chaque début de séance de jeu.

Il sera possible, avec des points d'apprentissage ou avec des points de construction (voir page 17, plus loin, pour plus de détails sur les points de construction)<sup>7</sup>.

#### Leçons à découvrir

La plupart des espèces ont des '**leçons à découvrir**'. Les leçons à découvrir sont des leçons que votre marmot a déjà apprises avant que vous commenciez à l'interpréter.

Sur la feuille de marmot, trouvez le domaine de compétence approprié, puis faites un 'X' dans le cercle à la première ligne disponible ; vous pourrez donc noter la leçon à côté, le temps venu.

<sup>7</sup> Certaines espèces n'offriront aucun point dans l'une ou l'autre des ressources, mais il est toujours possible d'augmenter cette ressource à travers l'apprentissage ou la construction de marmot.

## Doctrina fabula

Un jeu de rôle par Danny Godin, ©2018

Donc, tant que vous aurez une leçon à découvrir dans le domaine pertinent, chaque fois que vous serez confronté à un test, vous pourrez décider que vous aviez déjà appris une leçon pertinente dans le passé. Dans ces cas, remplacez une leçon à découvrir dans le domaine du test par cette nouvelle leçon, dites-la tout haut et profitez du +2 de bonus à votre résultat d'action.

Vous pouvez déclarer une, deux ou même trois leçons à découvrir en même temps, tant qu'ils sont utilisés pour un seul et même test.

Les leçons à découvrir comptent lorsque l'on calcule le dé de compétence.

*Par exemple, lorsque Herden, l'enfant humaine commence le jeu, elle a 5 leçons à découvrir en Furtivité. Ainsi, elle roule un D6 lorsqu'elle doit rouler un test de Furtivité.*

*De plus, si Herden doit percevoir un voleur qui tente de se cacher dans la foule, ce qui requiert un test de Furtivité, elle peut déclarer que l'une de ses leçons à découvrir est 'Toujours garder l'œil sur sa cible' qui lui sera utile dans cette situation.*

### Règle spéciale

Finalement, chacune des espèces aura une règle spéciale. Celle-ci peut être positive ou négative. Nous vous suggérons de noter le titre de cette règle spéciale sur votre feuille de marmot.

### L'enfant



Figure 10 : Petit chaperon rouge (Perreault)

Les enfants sont des humains âgés de 5 à 10 ans.

Ils sont évidemment de petite stature et sont très habiles pour se faufiler dans des endroits, à remarquer des choses et à disparaître sans laisser de trace.

Tableau 8 : Avantages de l'Enfant

<b>Motivation</b>	3
<b>Prudence</b>	2
<b>Leçons à découvrir</b>	5 (Furtivité)
<b>Règle spéciale</b>	Comment t'es entré là ?

### Comment t'es entré là ?

En utilisant un point de motivation, un enfant peut déclarer avoir trouvé une manière d'entrer dans n'importe quel endroit, tant qu'il a trouvé et atteint une porte ou une fenêtre pouvant y mener. Cette 'manière d'entrer' n'est pas nécessairement le

déverrouillage de la porte, mais bien une issue ou une fissure permettant de s'y faufiler.

Notons que le fait d'être entré ne leur permet pas toujours de ressortir, si la serrure d'une porte n'a pas de loquet de l'intérieur, l'enfant devra dépenser un deuxième point de motivation pour ressortir.

### L'aristocrate



Figure 11 : Belle au bois dormant (Perreault)

L'aristocrate est un humain d'âge adulte (donc, pas vraiment un marmot, mais enfin...) qui n'est pas très apte à travailler dans cette société obsédée par l'efficacité. Ceci peut avoir plusieurs causes, mais, souvent, les

jeunes princes et princesses surprotégés n'ont simplement jamais appris à travailler et ont été bêtement tenus à l'écart des affaires de l'État.

Maintenant d'âge adulte, l'aristocrate est souvent complexé par le fait qu'on le mette à l'écart et est anxieux de pouvoir prouver sa compétence.

Tableau 9 : Avantages de l'Aristocrate

<b>Motivation</b>	7
<b>Prudence</b>	4
<b>Leçons à découvrir</b>	Aucune
<b>Règle spéciale</b>	Fierté ; Non-initié

### Règle spéciale : Fierte

Il ou elle regagne un point de motivation chaque fois qu'il ou elle apprend une leçon.

Bien que l'aristocrate puisse dépasser le nombre de points de motivation auquel il a normalement accès, les points de motivation excédants seront perdus à la fin de la séance de jeu.

### Règle spéciale : Non-initié

Apprendre une leçon est difficile pour l'aristocrate qui doit dépenser plus de points d'apprentissage pour ce faire. La progression des coûts se trouve dans le tableau suivant.

Tableau 10 : Coût, en point d'apprentissage, d'une leçon selon le dé de compétence pour les Aristocrates.

Dé de compétence	Points d'apprentissage pour une leçon
D4	20
D6	25
D8	30
D10	35
D12	40
D20	45

# Doctrina fabula

Un jeu de rôle par Danny Godin, ©2018

## Le chat



Figure 12 : Le chat botté (Perreault)

Le chat est un petit être mesquin, rusé et charismatique.

De la taille d'un jeune enfant, le chat compte sur ses capacités sociales pour se sortir de l'embarras.

Ils sont orgueilleux et haïssent être ridiculisés.

Tableau 11 : Avantages du Chat

<b>Motivation</b>	1
<b>Prudence</b>	5
<b>Leçons à découvrir</b>	5 (Relations sociales)
<b>Règle spéciale</b>	Orgueil Moquerie

### Règle spéciale : Orgueil

S'il échoue dans une tâche devant d'autres personnages, il ne gagne que la moitié des points d'apprentissage (arrondis à l'entier supérieur, si applicable).

Le chat obtient tous ses points d'apprentissage s'il annule son action échouée avec un point de prudence, même s'il est devant d'autres personnages.

### Règle spéciale : Moquerie

Toutefois, s'il ridiculise un autre personnage, il gagne un nombre de points d'apprentissage équivalent à ceux que sa victime vient d'acquérir. Pour obtenir ces points, le chat doit réussir, seul et sans embuche, à vaincre un adversaire. Simplement, ceci implique trois conditions :

- Le test (ou une série de tests) doit être fait contre un personnage interprété par le ou la maîtresse de jeu.
- Le test ne peut pas bénéficier de coopération, de guidage, ni de feroutage par un autre marmot. Le même adversaire ne doit pas être assailli par un autre personnage ou marmot non plus.
- S'il s'agit d'une série de tests, le chat doit toujours être en avance et ne subir aucun échec. Ainsi, durant une bagarre, si le chat rate un test d'attaque, il ne peut pas obtenir de point d'apprentissage lié à la moquerie. De même, durant une course, si l'adversaire prend les devants à n'importe quel point de la course<sup>8</sup>, le

chat n'obtient pas de points d'apprentissage lié à la moquerie.

## La chèvre

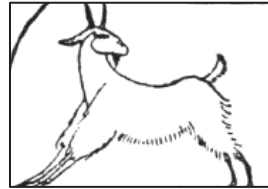


Figure 13 : Troisième chèvre de Three Billy Goat Gruff (Asbjørnsen & Moe)

La chèvre est un petit animal nerveux et prompt capable de prouesses physiques hors du commun. Ceci se traduit parfois par une grande rapidité, une force surhumaine ou la capacité à digérer des objets incongrus.

Tableau 12 : Avantages de la Chèvre

<b>Motivation</b>	1
<b>Prudence</b>	4
<b>Leçons à découvrir</b>	5 (Athlétisme)
<b>Règle spéciale</b>	Digestion

### Règle spéciale : Digestion

La chèvre peut utiliser un point de motivation pour digérer absolument n'importe quel type d'objet d'une grosseur qu'elle peut ingérer (donc ce qu'elle pourrait manger en une bouchée).

## Le cochon



Figure 14 : Troisième cochon allant chercher les navets, Trois petits cochons (Warne)

Le cochon est un habile ingénieur, architecte et bâtisseur. Sa virtuosité lui a permis de ramasser un éventail surprenant de savoirs en tout genre.

Toutefois, les cochons sont des victimes naturelles parce qu'ils sont délicieux.

Tableau 13 : Avantages du Cochon

<b>Motivation</b>	1
<b>Prudence</b>	7
<b>Leçons à découvrir</b>	3 (Connaissances)
<b>Règle spéciale</b>	Lucidité ; Fragrance de bacon

### Règle spéciale : Lucidité

Le cochon regagne un point de prudence chaque fois qu'il apprend une leçon.

Bien que le cochon puisse dépasser le nombre de points de prudence auquel il a normalement accès,

<sup>8</sup> Ce cas spécial de la condition ne s'applique qu'après le premier lancer de dé du chat.

## Doctrina fabula

Un jeu de rôle par Danny Godin, ©2018

les points de prudence excédants seront perdus à la fin de la séance de jeu.

### Règle spéciale : Fragrance de bacon

Malgré leurs meilleurs efforts, les cochons émettent une délicieuse odeur de viande qui est facilement perceptible pour les carnivores.

Ainsi, ils roulent toujours un D4 en furtivité lorsqu'ils essaient de passer inaperçus près d'un loup, d'un ogre, d'un dragon, d'un renard ou d'une autre créature semblable.

## Personnalisation du marmot

Maintenant que vous avez choisi votre archétype, vous pouvez dépenser 7 points de construction. Ces points doivent être dépensés immédiatement à la création du marmot, sinon ils sont perdus.

Voici la liste des façons de dépenser ces points :

Tableau 14 : Coût des avantages obtenus à la construction du marmot.

Coût	Avantage
1	Objet
2	Leçon à découvrir
5	Ressource

### Objet

L'objet offre un +2 dans un domaine dans les bonnes conditions. Bien que ces conditions soient souvent particulièrement explicites, le ou la maîtresse de jeu peut toujours laisser les joueurs utiliser le bonus dans d'autres conditions s'ils sont pertinents (voir la section sur les objets et les circonstances débutant à la page 8).

Cet objet doit être décrit (nom, forme, domaine, condition) dès qu'il est ajouté sur la feuille de marmot.

Bâton en Y : +2 aux tests de Furtivité pour trouver un cours d'eau.

Encyclopédie : +2 aux tests de Connaissances pour identifier une chose inconnue.

Souliers à crampons : +2 pour marcher sur une surface glissante.

### Leçon à découvrir

Vous obtenez une leçon à découvrir.

Vous n'avez, bien entendu, pas besoin de choisir maintenant quelle sera la leçon, mais vous devez l'associer à l'un des domaines de compétence.

Cette leçon compte pour le calcul des dés de compétence.

### Ressource

Vous ajoutez un point de motivation ou un point de prudence.

Ce point est récupéré, comme ceux que vous donne votre espèce, au début de chaque séance de jeu.

## Créer un marmot de remplacement

Comme mentionné dans le chapitre précédent, la mort de votre marmot permet à vos collègues marmots d'apprendre, automatiquement et gratuitement, une leçon en rapport direct avec votre tragique destin.

Il est donc temps de créer un nouveau marmot. Ce nouveau marmot aura déjà appris plusieurs leçons ; on devra découvrir lesquelles durant le jeu !

### Ressources

Les ressources que vous avez accumulées durant le jeu sont transférées à votre nouveau marmot.

Si vous le souhaitez, vous pouvez inverser les ressources acquises, c'est-à-dire, échanger le nombre de points de motivation pour le nombre de points de prudence. Seuls les points acquis en jeu sont échangés, pas ceux acquis par les avantages liés à l'Espèce.

N'oubliez pas de modifier les ressources associées à votre Espèce si celle-ci change.

*Par exemple, après que Gilbert la chèvre se soit fait rattraper par l'homme-lézard, les choses ont mal tourné pour la chèvre... François, le joueur qui incarnait Gilbert, doit maintenant créer un nouveau marmot.*

*François choisit, pour son nouveau marmot, d'interpréter un cochon qu'il nommera Malaric.*

*Gilbert avait 3 points de motivation et 4 points de prudence. Comme Malaric sera d'une Espèce différente de celle de Gilbert, François retire 1 point de motivation et 4 points de prudence (les avantages en ressource des chèvres). Durant le jeu, Gilbert avait acquis 2 points de motivation et aucun point de prudence.*

*Étant donné de l'avantage du cochon, François désire maximiser ses ressources et échange ses points acquis durant le jeu. Donc, avant même d'ajouter les ressources des cochons, le nouveau marmot a 2 points de prudence et aucun point de motivation.*

*Finalement, François, rajoute 1 point de motivation et 7 points de prudence (les avantages en ressource du cochon). Au final, Malaric aura 1 point de motivation et 9 points de prudence.*



## Doctrina fabula

Un jeu de rôle par Danny Godin, ©2018

Finalement, votre nouveau marmot commence la partie avec un point de motivation supplémentaire. Celui-ci disparaît s'il n'est pas utilisé avant la fin de la séance et ne fait pas partie des points qui sont récupérés chaque séance.

### Leçons et points d'apprentissages

Faites les ajustements suivants :

- Vous perdez la moitié des points d'apprentissage que vous avez récolté. Si vous en avez un nombre impair, arrondissez le nombre de points perdus à l'entier inférieur.
- Comptez les leçons que vous avez dans chaque domaine et remplacez-les toutes par des 'leçons à découvrir'. Si vous changez d'espèce, n'oubliez pas de retirer les avantages que vous conférerait l'espèce de votre précédent marmot !
- Ajoutez-en aussi une dans le domaine qui a causé le tragique destin de votre précédent marmot.

Si vous le souhaitez, vous pouvez interchanger des ensembles de leçons entre les domaines. Vous ne pouvez pas déplacer les leçons à l'unité, vous devez déplacer l'ensemble des leçons liées à un domaine. Prenez garde à ne pas échanger des leçons qui vous sont conférées par votre espèce.

*Gilbert la chèvre avait 6 leçons en Athlétisme et 5 leçons en Connaissances. Comme Gilbert a rencontré son ultime coup de malchance sur un test d'Athlétisme, on ajoutera une leçon d'Athlétisme à son total, donc 7.*

*Puisque Malaric, le nouveau marmot de François, sera un cochon, il enlève 5 des leçons d'Athlétisme (puisque'il s'agit d'un avantage des chèvres).*

*Habitué d'interpréter un personnage avec un certain talent pour les activités physiques, François décide d'échanger son ensemble de leçons d'Athlétisme avec celui des leçons de Connaissances. Ainsi, Malaric aura 5 leçons à découvrir d'Athlétisme et 2 leçons à découvrir en Connaissances (en fait, il en aura 5 puisque les cochons commencent le jeu avec 3 leçons à découvrir supplémentaires en Connaissances). Ceci veut aussi dire qu'il garde son D6 en Athlétisme et son D6 en Connaissances.*

*François n'aurait pas pu diviser le nombre de leçons de chaque ensemble (par exemple, bouger seulement 3 leçons de Connaissances vers l'Athlétisme), il devait échanger les ensembles entiers.*

### Objets

Le nouveau marmot ne récupère aucun des objets du précédent marmot.

Ces objets existent encore dans le monde fabuleux, par contre. Lorsqu'un marmot est mis hors-jeu, il peut donner ses objets à un allié ou (s'il est mort), on pourra récupérer les objets directement.

### Points de construction

Finalement, le nouveau marmot peut être personnalisé, mais ceci devra être fait avec seulement 2 points de construction.

### Intégration du marmot de remplacement

Même si la création d'un nouveau marmot est simple et rapide, l'intégration de ce nouveau marmot au groupe est souvent difficile.

Il en revient donc aux joueurs de proposer des manières de faciliter ce processus.

Lorsqu'un ou une joueuse a terminé de créer un marmot de remplacement, on interrompt courtoisement le jeu et la joueuse décrit rapidement son nouveau marmot. Ensuite, on fera un tour de table pour inviter les autres joueurs (qui ont un marmot encore en jeu) à proposer comment on intégrera le marmot de remplacement.

Le ou la maîtresse de jeu peut toujours imposer un droit de veto si la proposition d'un ou une joueuse n'est pas applicable pour son aventure.

Ensuite, la joueuse qui vient de créer le marmot de remplacement décide laquelle des propositions sera prise. Le ou la joueuse qui l'a proposé pourra :

- Ajouter 5 points d'apprentissage à son propre marmot et
- Si elle le souhaite, dévoiler une leçon à découvrir du nouveau marmot qui est introduit.

*Lorsque François termine de créer Malaric, il l'indique à Justine, la maîtresse de jeu. Celle-ci termine la scène en cours et, lorsqu'approprié, elle demande à François de décrire sa vision pour Malaric.*

*François raconte : « Malaric est un cochon tacticien. Il souhaite, lorsqu'il sera porc, faire partie de la milice de son village natal. En attendant, il aime les sports d'équipe et est un compagnon loyal ».*

*Justine demande maintenant aux autres joueurs de proposer une manière d'intégrer Malaric.*

*Val propose que le cochon était aussi prisonnier des hommes-lézard et qu'on pourra le trouver dans leur camp. Benoit suggère plutôt que Malaric est l'inventeur du mystérieux sous-marin à pagaie dans lequel Gilbert s'est retrouvé coincé plus tôt et qui sera invariablement trouvé par le reste du groupe de marmot. Margot propose finalement que Malaric soit le fils d'une exploratrice qui est aussi sur l'île et que*



## Doctrina fabula

Un jeu de rôle par Danny Godin, ©2018

*le petit cochon s'ennuie à mourir pendant que sa mère récolte des champignons mystérieux.*

*François adopte l'idée de Margot en rajoutant que le groupe de marmot en fuite le rencontrera dans les bois et qu'il faudra retrouver sa mère pour l'avertir du danger imminent des hommes-lézards!*

*En récompense pour sa bonne idée, Margot ajoute 5 points d'apprentissage à son marmot (Adalbertha l'aristocrate). De plus, étant donné que la mère du marmot est mycologue de profession, elle déclare qu'une des leçons à découvrir en Connaissances de Malaric sera « Toujours savoir ce que l'on mange avant de se le mettre dans la bouche ».*



Figure 15: Le marquis se noie! (Le chat botté, Perreault)

## Règles avancées

Si vous souhaitez donner plus d'options à vos joueuses et joueurs, vous pouvez utiliser les règles suivantes.

Aucune situation ne requiert l'utilisation de ces règles, mais elles pourront donner à vos aventures une plus grande diversité !

### Coopération, guidage et ferroutage

#### Coopération

Souvent, les marmots voudront donner un coup de main à leurs collègues.

Pour ce faire, vous devez simplement réussir un test de difficulté 4 dans le domaine de compétence pertinent. Tous les bonus (leçons, objets, ressources) sont applicables sur ce type d'aide, le cas échéant.

Si vous réussissez, votre collègue obtient un +2 à son test. De manière générale, seulement 2 collègues peuvent aider le même marmot à la fois, le ou la maîtresse de jeu peut décider de laisser plus de collègues vous aider si la circonstance est propice.

Notez que certaines sortes d'action (comme la course, par exemple) ne peuvent pas bénéficier de ce type de coopération. Le ou la maîtresse de jeu est responsable de juger de la congruence de la coopération.

*Lorsque Herden, Philibert et Adalbertha étaient encore dans le puits et décidaient de s'en échapper, profitant de l'« absence » des hommes-lézards, ils ont pu user de coopération pour se sortir du fossé.*

*Justine déclare qu'escalader le mur requiert un test d'Athlétisme de difficulté 5. Herden et Philibert ont tous les deux un Athlétisme de D6, mais Adalbertha n'a un Athlétisme que de D4.*

*L'enfant et le chat aident donc Adalbertha en lui faisant la courte échelle. Les deux marmots réussissent leur test d'Athlétisme de difficulté 4, donnant un bonus de +4 au marmot qui escalade le mur sans problème.*

#### Guidage

Si vous avez appris une leçon applicable, vous pouvez faire profiter vos collègues de votre bonus de +2 en professant la maxime de celle-ci avant que qui que ce soit ait jeté de dé. Vous n'avez pas besoin de faire le test vous-même pour faire du guidage.

Vous pouvez plus d'une leçon pour guider vos collègues et plusieurs marmots peuvent annoncer des leçons pour guider une même action. Toutefois, le guidage compte dans le total de leçons utilisées pour une action.

*C'est-à-dire : comme on ne peut utiliser que trois leçons pour un même test [voir page 8], le somme des leçons utilisées pour un même test, que celles-ci soient annoncées pour guider ou non, ne peut pas dépasser trois.*

Vous pouvez utiliser le guidage pour n'importe quel test sur lequel les leçons sont applicables

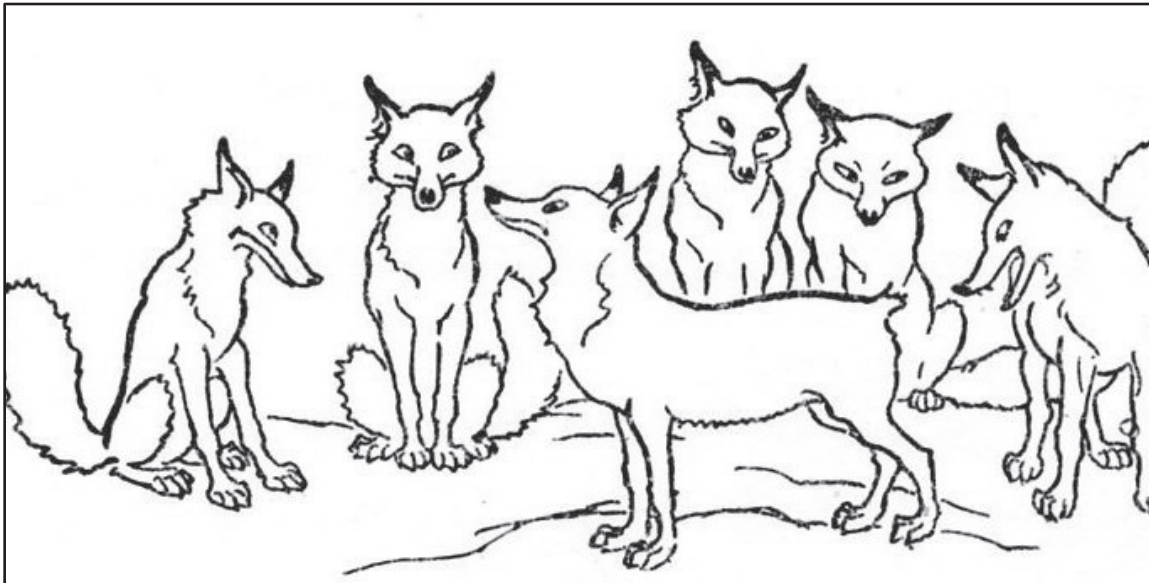


Figure 16 : Le renard sans queue (Esopo)

## Doctrina fabula

Un jeu de rôle par Danny Godin, ©2018

(donc, à l'exception de ceux qui visent à profiter du Ferroutage, voir la section du même nom ci-dessous).

Notez que l'apprentissage lié aux actions guidées est différent. Pour plus de détails, lisez le cas spécial sur le guidage à la page 22. Les autres joueurs peuvent ou non suivre vos conseils.

*Herden lance un D6 et obtient un 5 pour sortir du puits. Philibert, par contre, obtient un 3 et retombe au fond du puits. Justine juge que le chat se fait mal en tombant (il perd un point de prudence), mais pourra réessayer au tour suivant.*

*Philibert décide de mettre les chances de son côté et déclare, tout haut, sa leçon : « Ne jamais laisser un allié derrière ! »*

*Inspirés par leur collègue, Herden et Adalbertha collaborent pour sortir Philibert du puits, ce qui sera un test d'Athlétisme de difficulté 8. Adalbertha roule un 2 sur son D4 d'Athlétisme, mais avec le +2 du guidage de Philibert, elle réussit tout de même à conférer un bonus de coopération à Herden qui se penche au rebord du puits pour agripper la main du chat et le tirer hors du puits.*

*Herden obtient un 5 sur son D6 et ajoute 4 (pour le guidage et la coopération), pour un total de 9, assez pour sortir Philibert du puits !*

### Ferroutage

Inversement, vous pouvez laisser vos collègues profiter de votre compétence en augmentant la difficulté de votre propre test.

La difficulté augmente de 1 pour chaque collègue que vous aidez.

Vos collègues peuvent refuser votre aide. Dans ce cas, ce collègue n'augmente pas la difficulté du test.

Inversement, les collègues que vous aidez doivent tout de même réussir un test de difficulté 3 dans le domaine de compétence pertinent pour réussir le test, peu importe la difficulté de la tâche. Aucun bonus d'objet, de circonstance ou de leçon n'est applicable ici puisque le marmot ne fait que suivre les indications de son collègue.

*Une fois sortis du puits, les trois marmots découvrent un homme-lézard, endormi près du puits. Herden est particulièrement douée en Furtivité (D10), mais les autres sont complètement inexpérimentés (D4). Comme tout le monde paiera le prix du réveil du gardien de puits, Herden tente d'aider ses comparses en leur montrant le chemin le plus silencieux. Éviter*

*le gardien est une tâche de difficulté 11, puisqu'il se débrouille bien dans la perception des bruits environnants. Aider ses deux collègues veut dire que la difficulté de la tâche est augmentée à 13.*

*Heureusement, le gardien dort et offre ainsi un +4 au test d'Herden qui a appris quelques leçons de furtivité dont 'Toujours regarder où l'on marche' et 'Toujours synchroniser ses pas avec les ronflements du gardien' pour un autre +4. Val, la joueuse qui interprète Herden, roule un 6 sur son D10 de Furtivité, pour un résultat d'action de 14. Elle dirige bien ses collègues, mais ceux-ci doivent tout de même réussir leur test de Furtivité de difficulté 3 pour réussir. Adalbertha obtient un 3, réussissant le test, mais Philibert obtient aussi un 1, échouant au test de Furtivité malgré les conseils de Herden. Ce n'est pas la journée du pauvre chat.*

*Le gardien cesse soudainement de ronfler.*

### Courses et compétitions

Si deux personnages s'affrontent dans une course ou une compétition, il peut être intrigant d'utiliser une échelle pour mesurer la progression de chaque compétiteur.

Pour ce faire, trouvez le personnage ou marmot qui a le meilleur dé de compétence dans le domaine approprié<sup>9</sup>. Ensuite, doublez le maximum possible à rouler avec ce dé. Ceci est l'**objectif** à atteindre pour gagner la course ou la compétition.

Chaque tour d'action, les compétiteurs roulent leur propre dé de compétence, appliquent les ajustements nécessaires (pour les objets, les circonstances et les leçons) puis additionnent ce résultat à ceux qu'ils ont obtenus précédemment.

Le compétiteur avec le meilleur dé de compétence (celui dont le maximum est le plus haut) roule toujours avant l'autre. En cas d'égalité, les marmots débutent (sinon, on laisse le ou la maîtresse de jeu tirer l'ordre au hasard).

Si un personnage ou un marmot atteint l'objectif, il gagne, même si le nombre de roulé de dé n'est pas égal pour tous les compétiteurs.

*Gilbert la chèvre tente de traverser le pont de corde avant que l'homme-lézard ne le rattrape, espérant pouvoir gruger le pont et envoyer son agresseur à l'eau.*

<sup>9</sup> Les dés de compétence des personnages interprétés par le ou la maîtresse de jeu peuvent être trouvés à la page 26, selon leur niveau de compétence estimé.

Gilbert a un Athlétisme de D6 fait une course contre un homme-lézard (qui n'y connaît pas grand-chose en course) qui a un dé de compétence de D8+D6.

La course se conclura donc lorsqu'un des compétiteurs aura obtenu un total de 28 (l'homme-lézard a le meilleur dé de compétence dont le maximum est 14 [8+6]).

Gilbert est visiblement désavantagé sur le plan des dés, mais connaît deux leçons pertinentes en lien avec cette course : 'Ne jamais sous-estimer la dévotion d'un compétiteur' et 'Toujours regarder où on met les pieds'. Ces leçons lui offrent un bonus récurrent de +4 sur chacun de ses tests. De plus, il a volé une paire de Bottes de Sept Lieues à un chat dans une péripétie passée et obtient un bonus de +6 sur les tests d'Athlétisme en lien avec la vitesse de course. Donc, François (le joueur qui interprète Gilbert) roule toujours un D6+10 à chaque tour ce qui lui donne un avantage sur l'homme-lézard.

Au premier tour d'action, l'homme-lézard – qui roule d'abord puisque son maximum de dé de compétence est supérieur – obtient un 4 (D8) et un 6 (D6). Il roule son D6 une deuxième fois, puisqu'il a obtenu le maximum, mais obtient un misérable 1, pour un total de 11. François, quant à lui, roule un 1 sur son D6, pour un résultat de 11.

Le tour suivant, l'ogre roule un 7 (D8) et un 5 (D6), pour un résultat de 12 et un total de 23. François roule un 4, pour un résultat de 14 et, donc, un total de 25... Le marmot est devant, mais de peu !

L'homme-lézard roule un 4 (D8) et 4 (D6), pour un résultat de 8 et un total de 31, ce qui l'amène à Gilbert, sûrement quelque part sur le pont de corde.



Figure 17 : Le chat et les poules (Esopo)

François a roulé un test de moins que l'homme-lézard, mais ce dernier ayant atteint l'objectif, la course se termine sa faveur.

## Cas spéciaux d'apprentissage

L'apprentissage est une des règles les plus centrales du jeu. Ceci implique que les joueuses et joueurs pourront essayer de tirer avantage des règles pour accumuler plus de points, etc.

Pour éviter ce type de comportement, voici quelques précisions.

### Réussir lorsqu'on a échoué

#### Rendre l'échec intéressant

Même si l'échec mène à un succès partiel (voir la section sur l'échec à la page 9), le marmot devrait recevoir les points d'apprentissage (et l'occasion d'apprendre une leçon) lié à son échec tout de même.

#### La prudence

Si une action est annulée par un point de prudence, le marmot obtient quand même ses points d'apprentissage.

Par contre, si le marmot utilise un point de prudence pour relancer le test, il n'obtient les points d'apprentissage que s'il échoue à nouveau.

### Apprendre avec les autres marmots

#### Échouer contre un autre marmot

On n'obtient jamais de points d'apprentissage pour une action opposée ou une course contre un autre marmot.

#### Coopération

Les marmots qui donnent un coup de main ne reçoivent pas de point d'apprentissage pour avoir réussi leur test difficulté 4 de coopération.

#### Guidage

Les marmots qui se soumettent au guidage ne gagnent pas de points d'apprentissage s'ils échouent au test guidé.

Toutefois, si tous les marmots qui ont suivi les conseils réussissent, tout le monde reçoit un nombre de points d'apprentissage égal à la difficulté du test à faire.

De plus, le marmot qui guide l'action reçoit un nombre de points d'apprentissage égal au nombre de marmots ayant suivi ses conseils, mais seulement s'ils réussissent tous.



## Doctrina fabula

Un jeu de rôle par Danny Godin, ©2018

### Ferroutage

Les marmots n'obtiennent pas de point d'apprentissage pour réussir ou échouer à un test de difficulté 3 pour bénéficier du ferroutage.

Le marmot qui fait le test de compétence lors d'un ferroutage n'obtient des points que s'il échoue et que la difficulté ajustée (qui inclut l'augmentation de +1 par allié) est toujours sous le niveau de difficulté maximum pour son dé de compétence (voir la sous-section 'Difficulté acceptable', ci-dessous).

S'il reçoit des points, le nombre de points est égal à la difficulté ajustée.

*Dans l'exemple de guidage (voir page 20), Herden et Adelbertha ont tous les deux réussi leur test pour sortir Philibert du puits. Herden ramasse 8 points d'apprentissage pour avoir réussi son test guidé.*

*Adelbertha n'a réussi qu'un test de coopération et n'amasse donc pas de point (si elle avait échoué, Herden n'aurait pas eu de points non plus puisqu'elle était guidée elle aussi).*

*Philibert obtient deux points d'apprentissage pour avoir guidé Adelbertha et Herden.*



Figure 18 : Le renard et la grue (Esopé)

### Maîtriser l'aventure

Être maître ou maîtresse de jeu est un exercice de créativité stimulant, mais peut aussi être angoissant.

Dans ce chapitre, nous vous suggérons plusieurs guides pour vous aider dans vos tâches, autant durant la partie que durant sa préparation.

### Rendre l'échec intéressant

Bien que l'échec de certains tests mène simplement à la perte d'un point de prudence, d'autres doivent être gérés autrement.

N'hésitez pas à placer des événements indésirables au bout d'un échec (rencontre avec un adversaire facile à vaincre, mais nous exposant tout de même à la perte de point de prudence, etc.).

De plus, il est important de confronter les marmots avec des situations dans lesquelles ils pourront échouer puisque leur progression (en point d'apprentissage et en leçon) en dépend !

Si un marmot échoue à un test, le ou la maîtresse de jeu a trois choix :

- Rien de spécial ne se passe... Vous ne devriez jamais utiliser cette option à moins que l'action n'eût pas une grande importance.
- Le marmot perd un point de prudence (voir page 10), mais pourra essayer de nouveau au prochain tour de jeu ;
- Le marmot réussit son action (entièrement ou partiellement), mais la situation se complique. Cette complication demandera habituellement deux tests dont le total de difficulté est égal ou plus haut que la difficulté du test initial. N'oubliez pas que de résoudre ces plus petits défis prend aussi plus de temps !

*Par exemple, réussir à comprendre comment démarrer le sous-marin à pagaie est une tâche compliquée, donc de difficulté 8. Ainsi, si François (de notre exemple ci-dessus) a roulé un 3, Gilbert la chèvre rate son test et n'arrivera pas à comprendre comment activer la machine de cette manière.*

*Justine, la maîtresse de jeu, pourrait décider que Gilbert, dans sa nervosité, perd simplement un point de prudence et pourra réessayer ensuite, mais elle sait bien que les chances de réussite de Gilbert sont minces... Elle opte donc pour une nouvelle solution : Gilbert ne sait toujours pas comment démarrer la machine, mais trouve un tapis roulant visiblement relié à l'extérieur du curieux véhicule. Devant le tapis se trouve une console à trois leviers. Gilbert saute sur*

*le tapis et court de toutes ses forces et bougeant les leviers comme il peut.*

*Justine transforme donc le test de Connaissance de difficulté 8 en deux tests : un test d'Athlétisme de difficulté 5 et un autre de Connaissance de difficulté 3.*

*Les chances de succès de Gilbert sont vastement améliorées, mais le temps presse ! Si François rate un autre test, les hommes-lézards rejoindront le sous-marin et Gilbert, maintenant pris au piège dans son véhicule, devra les affronter...*

*Gilbert juge que ses chances de faire démarrer le sous-marin sont trop minces et prend ses pattes à son cou. Comme la chèvre sort du véhicule, François réalise qu'il ne sait plus trop où aller... Il demande à Justine, s'il peut faire un test de Connaissance pour savoir de quel côté il devrait passer pour contourner le lac le plus efficacement. Justine lui demande un test de Connaissance de difficulté 3. Gilbert a un D4 en Connaissance, mais François roule un 1...*

*Justine décide tout de même de lui révéler que Gilbert remarque une île au centre du lac. Celle-ci est reliée à la plage sur laquelle se tient Gilbert par un pont de corde. Toutefois, l'échec de François veut dire qu'un des hommes-lézards l'a rattrapé !*

### Personnages comme obstacles

Les règles décrites dans le chapitre du même nom (voir la page 7) vous aideront à déterminer la difficulté de la plupart des obstacles. Toutefois, si un des défis proposés demande une interaction avec un personnage autre qu'un marmot, la difficulté devrait correspondre au talent dudit personnage ce qui rend le jugement de la difficulté plus abstrait...

Ne vous laissez pas tenter par l'idée que vos personnages ont probablement des 'dés des compétences' semblables à ceux des marmots. Les adultes et les ogres du monde fabuleux ont eu le temps d'accumuler plusieurs leçons durant leur vie et ont probablement de meilleurs dés de compétences que ceux des marmots dans la plupart de leurs domaines de compétence. Ainsi, donnez-leur une difficulté correspondant au tableau suivant.

De manière semblable, si vous souhaitez faire une course ou une compétition, utilisez les dés suivants pour rouler la progression.

## Doctrina fabula

Un jeu de rôle par Danny Godin, ©2018

Tableau 15 : Dé de compétence et difficulté pour simuler les actions opposées.

Domaine	Dé de compétence	Difficulté proposée
Faiblesse notoire	D6	3
N'y connaît pas grand-chose	D8 + D6	8
Se débrouille dans ce domaine	D12 + D8	11
Spécialité du personnage	D20 + D6	14

Les personnages interprétés par le ou la maîtresse de jeu peuvent avoir l'équivalent des points de prudence des marmots, mais seulement pour « absorber » les conséquences de leur échec. Ils ne peuvent pas relancer de dé ni annuler leur action.

Notez également qu'il n'ont pas besoin d'avoir autant de points de prudence que les marmots, ils peuvent en avoir plus ou moins<sup>10</sup>.

### Créer votre propre récit

Si votre maître ou maîtresse de jeu n'a pas d'aventure prébâtie, elle devra en construire une de toute pièce. Ce processus ressemble un peu à écrire une histoire courte comme on vous l'a appris à l'école.

Chaque phase du récit devrait correspondre à un type de scène (voir page 27). Ceux-ci sont des gabarits d'actions ou de situations à résoudre qui devraient pouvoir vous aider à bâtir votre aventure, du point de vue de la cadence et des règles à appliquer.

Chacun de ces gabarits doit par contre être enchâssé dans le reste du récit, en identifiants à quoi correspondent les éléments dudit gabarit : les personnages, les objets, les endroits, etc.

### Phases du récit

#### Quelle est la leçon de l'histoire

Fondamentalement, les récits édifiants ou les récits d'apprentissage visent à apprendre une leçon à leur lecteur. Ici, chaque aventure partage ce but précis.

Une leçon devrait être une phrase qui débute par 'Toujours' ou 'Ne jamais' et qui encourage la

prudence et la réflexion. Toutefois, on peut aussi utiliser une maxime ou un proverbe.

*Le petit chaperon rouge est un récit qui nous apprend à 'Ne jamais faire confiance à un étranger' comme la Barbe Bleue nous rappelle de 'Toujours réagir de façon mesurée à un affront'.*

Chaque leçon devrait être associée à un domaine de compétence.

Lorsque vous aurez trouvé la leçon, notez-le quelque part et assurez-vous que chacune des étapes qui suivent correspond au moins un peu à ce thème.

#### Situation initiale

Trouvez une situation initiale qui rassemble tous les marmots. Si vous savez déjà qui sont les marmots, essayez d'adapter la situation initiale à leurs marmots ou, mieux, demandez aux joueurs pourquoi ils sont là où l'aventure se déroule.

Souvent, la situation initiale prend place dans un endroit familial et public.

*Comme les protagonistes de notre jeu, les marmots, sont habituellement des enfants ou de jeunes animaux qui vivent tous dans un village d'antan, on vous suggère un parc, un marché central ou un lieu similaire.*

Notez que votre aventure ne devrait pas imposer des choix, des actions ou un rôle spécifique sur les marmots.

*Une aventure qui requiert qu'un des joueurs choisisse l'espèce 'cochon' ou qui impose un historique à un marmot (« Ta famille est composée de criminels notoires, donc tout le monde au village te craint ») débute sur une mauvaise note.*

La situation initiale ne correspond habituellement pas à un type de scène tel qu'ils sont énumérés dans la section du même nom. En fait, elle sera probablement seulement racontée aux joueurs sans que ceux-ci doivent faire quoi que ce soit.

#### L'obstacle majeur

L'obstacle majeur est ce qui sera surmonté au climax de l'histoire. Après être passé par-dessus cet obstacle majeur, on passera à la conclusion de l'histoire. Rappelez-vous que l'obstacle majeur doit avoir un lien direct avec la leçon de l'aventure. En

<sup>10</sup> Rappelez-vous que plus ils ont de points de prudence, plus ils sont difficiles à surmonter et, surtout, plus ils risquent de réduire les points de prudence de vos marmots.

## Doctrina fabula

Un jeu de rôle par Danny Godin, ©2018

fait, les marmots apprendront la leçon de l'histoire après avoir surmonté cet obstacle<sup>11</sup>.

Plusieurs histoires populaires ont un vilain mémorable ; tout le monde aime détester quelqu'un qui le mérite et on aime encore plus le vaincre. L'antagoniste peut être l'obstacle majeur, c'est-à-dire que votre histoire peut mener à un véritable affrontement avec l'antagoniste.

*Dans Hansel et Gretel, les enfants poussent la sorcière dans le four.*

Sinon, l'antagoniste aussi peut être vaincu en même temps que l'obstacle majeur.

*Dans la Petite Pantoufle de verre, Cendrillon surmonte les insultes de ses demi-sœurs pour se rendre au Prince et prouver que la pantoufle de verre lui fait parfaitement.*

L'obstacle majeur peut aussi être un objet, un événement ou toute autre chose qui cause un problème.

*Dans la Belle au bois dormant, la malédiction est brisée par le baiser du prince, mais la vilaine fée qui a lancé la malédiction n'est jamais directement affrontée.*

L'obstacle majeur devrait être surmonté dans un enchaînement de deux types de scènes (voir page 27).

Ces scènes peuvent être du même type ou de types différents. Aussi, elles peuvent se dérouler en parallèle ou l'une après l'autre.

Au moins une des scènes choisies devrait être associée au même domaine de compétence que la leçon de l'histoire.

### Événement perturbateur

En gardant en tête que l'aventure mènera vers l'obstacle majeur, vous pouvez maintenant déterminer l'événement perturbateur qui va plonger les marmots, qui attendent paisiblement dans la familiarité de la situation initiale, dans l'aventure.

Cet événement perturbateur doit être quelque chose qui les interpelle le plus directement possible. Faites attention à ne pas créer d'événement tellement grave que les marmots pensent qu'ils doivent avertir la milice du village et leur laisser le soin de participer à l'aventure à leur place.

*Si un jouet a disparu ou qu'un de leurs amis est tombé dans un trou, les marmots voudront raisonnablement régler le problème eux-mêmes.*

Vous pouvez aussi mettre les marmots dans une situation de responsabilité avant l'événement perturbateur pour les forcer à participer à l'aventure même si les enjeux sont élevés.

*S'ils sont responsables de leur cousin en visite et que celui-ci disparaît, il est raisonnable que les marmots se voient forcés d'enquêter eux-mêmes sur l'enlèvement par peur d'être réprimandés.*

Lorsqu'advient l'événement perturbateur, vous devriez laisser les joueurs réagir à la situation en leur proposant une scène d'enquête (vous pouvez utiliser un autre type de scène si vous le jugez approprié).

### Les péripéties

Maintenant qu'on sait d'où partent les marmots (et pourquoi) et que l'on a aussi déterminé vers quel danger ils s'avancent, on doit leur donner les moyens d'affronter l'obstacle majeur.

N'oubliez jamais que, malgré vos meilleurs efforts, les joueurs trouveront sûrement d'autres manières d'affronter les obstacles que vous avez mis sur pied. Si cela change le type de scène que vous utilisez, ainsi soit-il. Ne tentez pas de résister à ce type de changement ; l'histoire, dans un jeu de rôle, s'écrit à plusieurs !

### Combien de péripéties ?

D'abord, on voudra déterminer combien de péripéties on aura besoin. Ceci se fait par un calcul simple. Prenez le nombre de temps que vous souhaitez jouer, retirez-y le temps pour les étapes pertinentes selon le tableau qui suit.

Tableau 16 : Temps requis pour chacune des phases de jeu.

Phase de jeu	Temps requis
Création des marmots	20 min
Situation initiale	10 min
Événement perturbateur	20 min
Chaque péripétie	10 min
Surmonter l'obstacle majeur	20 min
Conclusion	10 min

*Donc si vous souhaitez tester le jeu en une soirée, vous devriez prévoir environ 6 péripéties. On peut calculer que vous aurez environ 4 h (240 min) de jeu, moins 20 minutes pour créer les marmots et 1 h 00 pour les phases essentielles du jeu (situation initiale,*

<sup>11</sup> Apprendre des leçons fait partie des règles du jeu. Vous pouvez consulter le chapitre sur les règles en page 10 de ce manuel pour plus de détails.



# Doctrina fabula

Un jeu de rôle par Danny Godin, ©2018

*événement perturbateur, obstacle majeur et conclusion), donc vous aurez 160 min (2 h 40) de jeu pour les péripéties, c'est-à-dire environ 16 péripéties d'une dizaine de minutes chacune.*

## Domaines de compétence

On vous suggère d'identifier le domaine de compétence (voir le chapitre sur les règles, en page 7, pour plus de détails sur ces domaines) qui sera le plus probablement utilisé pour surmonter l'obstacle majeur et de consacrer environ la moitié des péripéties à ce domaine.

Si les scènes qui composent le climax sont différentes, vous pouvez aussi distribuer le nombre de scènes pour refléter la polyvalence requise.

*Si notre aventure se conclut sur une course pour obtenir la couronne, 4 des péripéties (sur les 7 que nous avons calculés ci-dessus) devraient mettre au défi l'Athlétisme des marmots. Si cette scène climacique est composée d'une course et de la concoction d'une potion magique, 2 des péripéties devraient mettre l'Athlétisme au défi et 2 autres devraient mettre leurs Connaissances au défi.*

Les autres péripéties devraient être dédiées à des manières différentes de surmonter le dernier obstacle.

*Les marmots voudront sûrement faire la course pour vaincre l'antagoniste de notre histoire, mais pourraient aussi tenter de se rendre à destination sans être vus ou de persuader l'antagoniste de les laisser avoir la couronne. Ainsi, deux des quatre péripéties restantes mettront la Furtivité des marmots au défi et l'autre testera leurs Relations sociales.*

Au moins une de ces péripéties devrait donner aux marmots un objet pertinent pour vaincre l'obstacle majeur. Cet objet devrait donner un bonus de +2 à +6 dans le domaine de compétence le plus probablement utilisé pour surmonter cet obstacle.

Dans la mesure du possible, liez les péripéties ensemble pour donner un sentiment de progression aux joueurs.

Chaque péripétie devrait correspondre à l'un des types de scènes décrits plus bas, dans la section du même nom.

## Conclusion

Dès que l'obstacle majeur est surmonté, vous pourrez décrire, de manière la plus grandiose possible, les effets d'avoir vaincu l'adversité, puis simplement raconter la fin de l'aventure. Ainsi, la conclusion ne correspond pas à l'un des types de scènes puisqu'elle ne mettra pas les marmots au défi.

N'oubliez pas que cette fin est la seule véritable récompense qu'auront les joueurs pour avoir vaincu tous les problèmes que vous leur avez proposés durant les séances de jeu.

Pour leurs efforts, les marmots reçoivent aussi la leçon de l'aventure gratuitement.

## Types de scènes

Une scène représente un segment du récit dans lequel les marmots devront agir pour surmonter des obstacles. Chaque scène a un type qui identifiera le domaine de compétence qui sera le plus clairement utile pour surmonter le ou les problèmes rencontrés. De plus, chaque scène pourra être jouée de trois manières différentes selon le niveau d'expérience des marmots.

Rappelez-vous que malgré vos meilleurs efforts, les joueurs tenteront presque assurément des méthodes de résolution de problème complètement différentes de celles que vous avez prévues. Ne tentez pas de les en empêcher, mais offrez une difficulté juste en fonction de leurs idées. Si leur idée est moins facile que votre plan, ils devront réussir des tests plus difficiles ; sinon, tant mieux pour eux !

Une scène devrait toujours avoir une courte mise en contexte et avoir un (ou une suite de) problème clair à résoudre. Chaque problème doit empêcher les marmots de continuer, mais doit aussi demander un certain effort à surmonter.

## Considérations utiles

### Choisir le niveau d'expérience

Chacune des scènes ci-dessous est décrite selon trois niveaux d'expérience. Ces degrés ne correspondent pas au niveau d'expérience des joueurs avec la pratique des jeux de rôle, mais bien au talent de leurs marmots.

La plupart du temps, vous aurez affaire à des marmots débutants, mais, dans les campagnes à plus longs termes, vous obtiendrez des marmots particulièrement compétents.

Pour calculer le niveau d'expérience à utiliser, nous vous proposons deux méthodes : la méthode équilibrée et la méthode dynamique.

- La méthode équilibrée est la plus simple : demandez à vos joueurs de vous donner leur meilleur dé de compétence et faites la moyenne du plus haut chiffre pouvant être obtenu sur le dé. Celui-ci sera votre 'indice d'expérience'. Consultez le tableau ci-dessous et déterminez le niveau d'expérience à utiliser pour toutes les

## Doctrina fabula

Un jeu de rôle par Danny Godin, ©2018

scènes de l'aventure. Cette méthode vous permet de mieux vous préparer en tant que maître ou maîtresse de jeu.

- La méthode dynamique ne devrait être utilisée que si vous êtes habile autant avec le système qu'avec l'improvisation. Pour utiliser cette méthode, demandez aux joueurs qui a le marmot ayant le meilleur dé de compétence dans chacun des domaines. Ensuite, utilisez le chiffre le plus haut pouvant être obtenu sur ce dé comme 'indice d'expérience' pour déterminer le niveau d'expérience de *chaque* scène selon son type. Idéalement, vous devriez réévaluer le niveau d'expérience chaque fois qu'un marmot obtient une nouvelle leçon et ajuster ledit niveau d'expérience de chaque scène du type correspondant.

Tableau 17 : Niveau d'expérience selon l'indice d'expérience

Chiffre	Niveau d'expérience
0-6	Débutant
7-14	Intermédiaire
15+	Avancé

*Si vos marmots sont 'Avancés', vous pouvez leur proposer de passer par-dessus un immense précipice si cette tâche demande un jet d'Athlétisme de difficulté 14. Alors, la scène se déroulera probablement autour de discussions à savoir comment augmenter les chances de faire passer le plus athlétique des marmots en créant un pont avant de tenter sa chance.*

*Sinon, si vos marmots sont de niveau 'Intermédiaire', vous pourriez les forcer à traverser un couloir garder par un ogre qui mène sur une porte verrouillée. Cette situation pourrait avoir un test de Furtivité de difficulté 5 puis un test de Connaissances de difficulté 11 pour déverrouiller la serrure (ou un autre test de Furtivité de difficulté 11 pour lui voler la clé).*

*Pour les marmots 'Débutants', optez plutôt vers une scène en trois temps, cumulant trois tests de difficulté 5 qui peuvent être faits par des marmots différents.*

### Événement perturbateur et obstacle majeur

Nous vous suggérons d'utiliser un niveau d'expérience différent pour quelques scènes précises de votre aventure :

- Utilisez un niveau plus bas pour la première scène de l'aventure, celle associée avec l'événement perturbateur.
- Utilisez un niveau plus élevé pour les scènes climaciques, celles associées avec l'obstacle majeur.

Si vous utilisez déjà le niveau 'Débutant', vous pouvez le rendre plus facile trouvant des raisons d'offrir des bonus circonstanciels de +2 lors de la plupart de test.

De même, vous pouvez utiliser des circonstances désavantageuses imposant une pénalité de -2 sur la plupart des tests des scènes liées à l'obstacle majeur si vous utilisez déjà un niveau 'Avancé'.

### Longueur des scènes

Chaque scène devrait durer une vingtaine de minutes, donc n'hésitez pas à laisser les joueuses et joueurs discuter et planifier la meilleure manière de résoudre leurs problèmes.

S'ils sont de tempérament hardi et foncent directement dans les problèmes en roulant leurs dés, vous pouvez aussi récupérer du temps en décrivant les scènes plus en détail et en introduisant de courtes séquences durant lesquels on présente rapidement un personnage qui sera utile plus tard dans l'aventure. Ce type de présage aide souvent les joueuses et joueurs à se familiariser avec le contexte de l'aventure.

Vous pouvez aussi vous garder une liste à cocher des scènes de votre aventure. Vous pourrez cocher chaque scène complétée et ainsi évaluer si le pourcentage des péripéties complétées correspond au pourcentage du temps de jeu écoulé.

## Doctrina fabula

Un jeu de rôle par Danny Godin, ©2018

### La bagarre (Athlétisme)

La bagarre est une scène typique des jeux de rôles : un conflit ou un désaccord aboutit sur une confrontation physique.

La bagarre utilise toujours un (ou plusieurs) personnage interprété par le ou la maîtresse de jeu comme obstacle.

La scène n'a pas à débiter directement avec un combat. Les marmots devraient avoir l'occasion d'investiguer leur adversaire ou de le surprendre. Ils pourraient aussi tenter de détourner la situation pour en faire une scène de Persuasion (voir plus bas).

#### Bagarre pour Débutants

Bien que ce soit contre-intuitif, les marmots débutants devraient avoir affaire à un groupe d'adversaire plus grand, mais composé de personnages peu bagarreurs.

*Cinq adversaires, mieux équipés en attitude qu'en habileté, s'en prennent aux marmots. Ils ont un Athlétisme de difficulté 3 à 5 et un seul point de prudence.*

Dans les scènes avec un adversaire précis, on le rendra plus résilient, mais tout aussi peu compétent.

*Contre toute attente, vous affrontez un adversaire en grand désavantage numérique, mais la ténacité brille dans ses yeux. Il a un Athlétisme de difficulté 5 et 3 points de prudence.*

#### Bagarre pour Intermédiaires

Pour les marmots en milieu de carrière, on voudra probablement identifier un adversaire principal et un allié qui peut être un personnage adjuvant de peu d'importance ou, plus souvent, un animal de compagnie.

*Arme à la main, votre adversaire s'approche de manière menaçante. Pire ! Vous entendez un bruit derrière vous qui vous signale que vous êtes entourés. L'adversaire principal a un Athlétisme de difficulté 8 à 11 et deux points de prudence. Son collègue a une Athlétisme de difficulté 3 à 5 et un seul point de prudence.*

#### Bagarre pour marmots Avancés

Les marmots affrontent un spécialiste de la bagarre.

*Le soldat s'approche de vous, le regard intimidant. Il a un Athlétisme de difficulté 11 et deux points de prudence.*

Autrement, ils peuvent aussi affronter un adversaire avec plus d'un tour dans son sac.

*La sorcière n'est pas la plus compétente bagarreuse, mais sa magie est imprévisible ! Elle a un Athlétisme de difficulté 3, autant de points de prudence que de marmots présents et attaque tous les marmots en même temps avec ses pouvoirs magiques qui demandent de réussir un test d'Athlétisme d'une difficulté 14 pour être esquivée.*



Figure 19: Le lion et les moustiques (Hayes-David et Chow-Leung)

## Doctrina fabula

Un jeu de rôle par Danny Godin, ©2018

### La chasse (Furtivité)

La chasse est une scène durant laquelle les marmots cherchent quelque chose ou quelqu'un.

La chasse est plus intéressante lorsqu'elle est combinée avec d'autres scènes. Vous pourriez enchevêtrer deux ou trois péripéties ensemble pour offrir une alternance de problème.

#### Chasse pour Débutants

La chasse se divise en plusieurs étapes relativement faciles.

*Suivant une carte du boisé, les marmots doivent trouver l'arbre en Y, la grotte en gueule de lion, le chemin en spirale, la grosse pierre ronde et le ruisseau en Z. Chaque étape requiert une difficulté de 3 à 5 et, lorsqu'il est réussi, un problème issu d'une autre scène doit être résolu pour continuer. Par exemple, à l'arbre en Y, le chemin se divise en deux. Un satyre pacifique joue de la flûte, adossé à l'arbre, il pourra vous aider à choisir le bon chemin si vous l'en persuader (voir le type de scène persuasion).*

#### Chasse pour Intermédiaire

La chasse est plus courte, mais l'adversaire camoufle bien ses traces.

*Vous pistez l'adversaire à travers le boisé jusqu'au village (un test de Furtivité de difficulté 8 à 11). Là, vous devez interroger des gens pour trouver son habitation (voir le type de scène Interrogation, plus bas). Finalement, vous devez le trouver à même sa maison, car il vous attend de pied ferme (un test de Furtivité de difficulté 11).*

#### Chasse pour marmots Avancés

L'adversaire est un expert dans l'art de la disparition. On sait où il se trouve, environ, mais pas exactement où il se trouve...

*Vous entrez dans un grand débarras à la suite de votre adversaire, mais vous l'avez perdu de vue. Saurez-vous le trouver ou vous prendra-t-il par surprise ? Réussissez un test de Furtivité de difficulté 14 pour le savoir !*

### La course (Athlétisme)

La course a déjà été discutée dans la section du même nom dans les règles avancées (voir page 21). Ainsi, utilisez le tableau suivant pour déterminer le niveau de compétence de l'autre coureur.

Tableau 18 : Compétence du coureur selon le niveau d'expérience des marmots

Niveau	Compétence de coureur
Débutant	N'y connaît pas grand-chose (8)
Intermédiaire	Se débrouille (11)
Avancé	Spécialité du personnage (14)

Utilisez le tableau sur les dés de compétence et difficultés pour simuler les actions opposées (voir page 25) pour savoir quels dés utiliser.

Si vous n'utilisez pas les règles avancées, nous vous suggérons de ne pas utiliser ce type de scène puisqu'elle sera trop rapidement complétée.



Figure 20: Askeladden se sauvant des soldats (Asbjørnsen & Moe)



## Doctrina fabula

Un jeu de rôle par Danny Godin, ©2018

### L'utilisation d'objet (Connaissance)

Que ce soit une machine, un laboratoire ou un objet enchanté, l'utilisation d'objet demande une enquête périlleuse avec un artefact inconnu. Comme pour la chasse, on voudra sans doute enchâsser les scènes d'utilisation d'objet avec une autre scène si on doit réussir plusieurs tests.

#### Utilisation d'objet pour Débutants

Plusieurs étapes sont nécessaires à la compréhension du processus menant à une utilisation correcte de l'objet.

*On doit feuilleter des manuels d'instruction, décoder le langage que l'on a trouvé derrière le panneau de contrôle dissimulé et lui fournir une forme de carburant (on a trouvé tout cela grâce à une scène de Chasse jouée en parallèle). Chacune des phases de l'utilisation requiert un test de Connaissance de difficulté 5.*

#### Utilisation d'objet pour Intermédiaires

L'objet requiert plus d'un utilisateur qui ne peuvent pas coopérer pour l'utilisation de l'objet.

*Pendant qu'un marmot oriente le miroir devant la fenêtre, l'autre doit ajuster un cadran pour activer la machine. Alors que le miroir requiert un test de Connaissance de difficulté 8, le cadran, quant à lui, en demande un de difficulté 11.*

#### Utilisation d'objet et marmots Avancés

L'utilisation est complexe, mais rapide.

*On devra faire preuve d'ingéniosité, mettre à l'épreuve notre concentration, mais surtout pratiquer plusieurs fois la formule magique pour activer la baguette. Une fois tous les renseignements accumulés, on n'a qu'à réussir un test de Connaissance de difficulté 17.*



Figure 21: Le Joueur de flûte de Hamelin (Browning)

### L'infiltration (Furtivité)

Les scènes d'infiltration permettent aux marmots de se rendre là où d'autres ne souhaitent pas les voir, souvent pour y voler quelque chose.

Les marmots fûtés tenteront de trouver les plans architecturaux des maisons à infiltrer, ou autres renseignements ou objets pertinents à leur défi, pour obtenir un bonus à leurs tests.

#### Infiltration pour Débutants

Plusieurs personnages traînent dans l'endroit à infiltrer.

*Personne ne se doute que l'infiltration aura lieu ce soir, mais la maisonnée est complète. On devra éviter les cinq membres de la famille pour atteindre notre destination. Chaque membre de la famille requiert un test de Furtivité de difficulté 3 à 5.*

#### Infiltration pour Intermédiaires

L'infiltration requiert à la fois de passer inaperçu, mais aussi de surmonter une mesure de sécurité.

*Éviter le milicien endormi n'est pas trop difficile (test de Furtivité de difficulté 11 avec un bonus Spécifiquement adapté de +6), mais lui voler les clés pour ouvrir le coffre de sécurité qu'il porte autour de son cou sera un plus grand défi (test de Furtivité de difficulté 11).*

#### Infiltration et marmots avancés

Le lieu est activement gardé et on devra prendre des précautions spéciales (ou faire preuve de grand talent) pour atteindre l'objectif.

*Le gardien impose un test de Furtivité de difficulté 14 pour être déjoué.*

## Doctrina fabula

Un jeu de rôle par Danny Godin, ©2018

### L'enquête (Connaissance)

L'enquête a pour but d'apprendre quelque chose. Toutefois, l'enquête ne demande pas de persuader autrui de nous aider à leur propre détriment (voir Persuasion ci-dessous).

Nous vous suggérons de révéler une partie de l'information recherchée chaque fois qu'un marmot réussit un test de Connaissances. Le nombre de tests de Connaissances nécessaires dépendra alors du niveau d'expérience des marmots.

Tableau 19 : Nombre d'indices et difficulté pour les tests de Connaissance selon le niveau d'expérience des marmots

Niveau	Nombre d'indices et difficulté
Débutant	3 tests de difficulté 5
Intermédiaire	2 tests de difficulté 8
Avancé	1 test de difficulté 14

### La persuasion (Relations sociales)

Persuader quelqu'un de nous aider ou obtenir des informations depuis un adversaire pour qui la révélation est préjudiciable n'est pas une mince affaire.

Pour donner du tonus à de telles scènes, on vous suggère de la jouer comme s'il s'agissait d'une compétition (voir page 21).

Comme pour la course, donc, vous pourrez utiliser le tableau suivant pour déterminer le niveau de résistance de notre adversaire.

Tableau 20 : Compétence de la cible selon le niveau d'expérience des marmots

Niveau	Compétence de l'interrogé
Débutant	N'y connaît pas grand-chose (8)
Intermédiaire	Se débrouille dans ce domaine (11)
Avancé	Spécialité du personnage (14)



Figure 22: Le renard et le corbeau (De La Fontaine)

## Doctrina fabula

Un jeu de rôle par Danny Godin, ©2018

### Créer votre propre type de scène

Si aucun des types de scène dont nous avons fait la liste ci-dessus ne correspond à celle que vous avez en tête, vous pouvez créer la vôtre !

On vous suggère d'utiliser un budget d'environ 15 points de difficulté que vous pouvez distribuer sur les tests à réussir. Idéalement, plus le niveau d'expérience est bas, plus il y aura de tests à faire (et donc, moins la difficulté sera élevée).

Autrement, vous pouvez aussi simplement utiliser les règles de course et compétition (voir page 21).

Même si vos marmots sont 'Débutants', les tests qui font partie du budget devraient toujours être au moins de difficulté 3.

Tableau 21: Tableau récapitulatif des exemples de tests et d'adversaire selon le type de scène et le niveau d'expérience

<u>Type de scène</u>	<u>Débutant</u>	<u>Intermédiaire</u>	<u>Avancés</u>
La bagarre (Athlétisme)	5 adv. (1 prudence), diff. 3 à 5	1 adv. (2 prudences), diff. 8 et 1 adv. (1 prudence), diff. 3 à 5	1 adv. (2 prudences), diff. 11
La chasse (Furtivité)	5 tests, difficulté 3 à 5	1 test, difficulté 8 1 test, difficulté 11	1 test, difficulté 14
La course (Athlétisme)	N'y connaît pas grand-chose (difficulté 8)	Se débrouille dans le domaine (difficulté 11)	Spécialité du personnage (difficulté 14)
L'utilisation d'objet (Connaissances)	3 tests, difficulté 5	1 test, difficulté 8 1 test, difficulté 11	1 test, difficulté 14
L'infiltration (Furtivité)	5 tests, difficulté 3 à 5	1 test, difficulté 5 1 test, difficulté 11	1 test, difficulté 14
L'enquête (Connaissances)	3 tests, difficulté 5	2 tests, difficulté 8	1 test, difficulté 14
La persuasion (Relations sociales)	N'y connaît pas grand-chose (difficulté 8)	Se débrouille dans le domaine (difficulté 11)	Spécialité du personnage (difficulté 14)

# Doctrina fabula

Aide-mémoire pour les maîtres de jeu

Tableau 1 : Domaines de compétence

<u>Athlétisme</u>	<u>Connaissance</u>
Tout ce qui requiert de la force, de l'agilité ou de la résilience physique.	Tout ce qui a trait à la réflexion et à l'application d'un savoir.
Courir, grimper, nager, sauter, résister à un poison, frapper, arracher, etc.	Identifier, comprendre, faire fonctionner, déverrouiller, activer, etc.

Tableau 15 : Dé de compétence et difficulté pour simuler les actions opposées.

Domaine	Dé de compétence	Difficulté proposée
Faiblesse notoire	D6	3
N'y connaît pas grand-chose	D8 + D6	8
Se débrouille dans ce domaine	D12 + D8	11
Spécialité du personnage	D20 + D6	14

Tableau 21: Tableau récapitulatif des exemples de tests et d'adversaire selon le type de scène et le niveau d'expérience

Type de scène	Débutant	Intermédiaire	Avancés
La bagarre (Athlétisme)	5 adv. (1 prudence), diff. 3 à 5	1 adv. (2 prudence), diff. 8 et 1 adv. (1 prudence), diff. 3 à 5	1 adv. (2 prudence), diff. 11
La chasse (Furtivité)	5 tests, difficulté 3 à 5	1 test, difficulté 8 1 test, difficulté 11	1 test, difficulté 14
La course (Athlétisme)	N'y connaît pas grand-chose (difficulté 8)	Se débrouille dans le domaine (difficulté 11)	Spécialité du personnage (difficulté 14)
L'utilisation d'objet (Connaissances)	3 tests, difficulté 5	1 test, difficulté 8 1 test, difficulté 11	1 test, difficulté 14
L'infiltration (Furtivité)	5 tests, difficulté 3 à 5	1 test, difficulté 5 1 test, difficulté 11	1 test, difficulté 14
L'enquête (Connaissances)	3 tests, difficulté 5	2 tests, difficulté 8	1 test, difficulté 14
La persuasion (Relations sociales)	N'y connaît pas grand-chose (difficulté 8)	Se débrouille dans le domaine (difficulté 11)	Spécialité du personnage (difficulté 14)

Tableau 3 : Difficultés selon le niveau estimé par le maître (ou la maîtresse) de jeu.

Qualificatif	Exemple	Difficulté
Simple	Quadrir une portée	1
Facile	Passer par-dessus une table	2
Moyen	Donner un coup de poing	3
Surmontable	Escalader un mur	5
Compliqué	Crocheter une serrure	8
Difficile	Nager contre le courant	11
Très difficile	Passer subtilement devant un gardien	14
Extrême	Activer un objet enchanté	17
Incrovable	Sauter par-dessus une large précipice	21

Tableau 2 : Ajustement selon le niveau d'utilité d'un objet ou d'une circonstance.

Objet ou circonstance	Ajustement
Fortement nuisible	-6
Complètement inadapté	-4
Peu pratique	-2
Normal ou nécessaire <sup>2</sup>	0
Utile	+2
Avantageux	+4
Spécifiquement adapté	+6

Tableau 3 : Difficulté maximum pour être acceptable, selon le dé de compétence

Dé de compétence	Difficultés maximums
D4	Compiqué (8)
D6	Difficile (11)
D8	Très difficile (14)
D10	Extrême (17)
D12 et D20	Incrovable (21)

Tableau 17 : Niveau d'expérience selon l'indice d'expérience

Chiffre	Niveau d'expérience
0-6	Débutant
7-14	Intermédiaire
15+	Avancé



# Doctrina fabula

Feuille de mermot

Nom  
Espèce

Motivation

Prudence

Apprentissage

D4: 15  
D6: 20  
D8: 25  
D10: 30  
D12: 35  
D20: 40

## Athlétisme

D4 O

O

O

O

D6 O

O

D8 O

O

D10 O

O

D12 O

O

D20 O

## Connaissances

D4 O

O

O

O

D6 O

O

D8 O

O

D10 O

O

D12 O

O

D20 O

## Furtivité

D4 O

O

O

O

D6 O

O

D8 O

O

D10 O

O

D12 O

O

D20 O

## Relation sociales

D4 O

O

O

O

D6 O

O

D8 O

O

D10 O

O

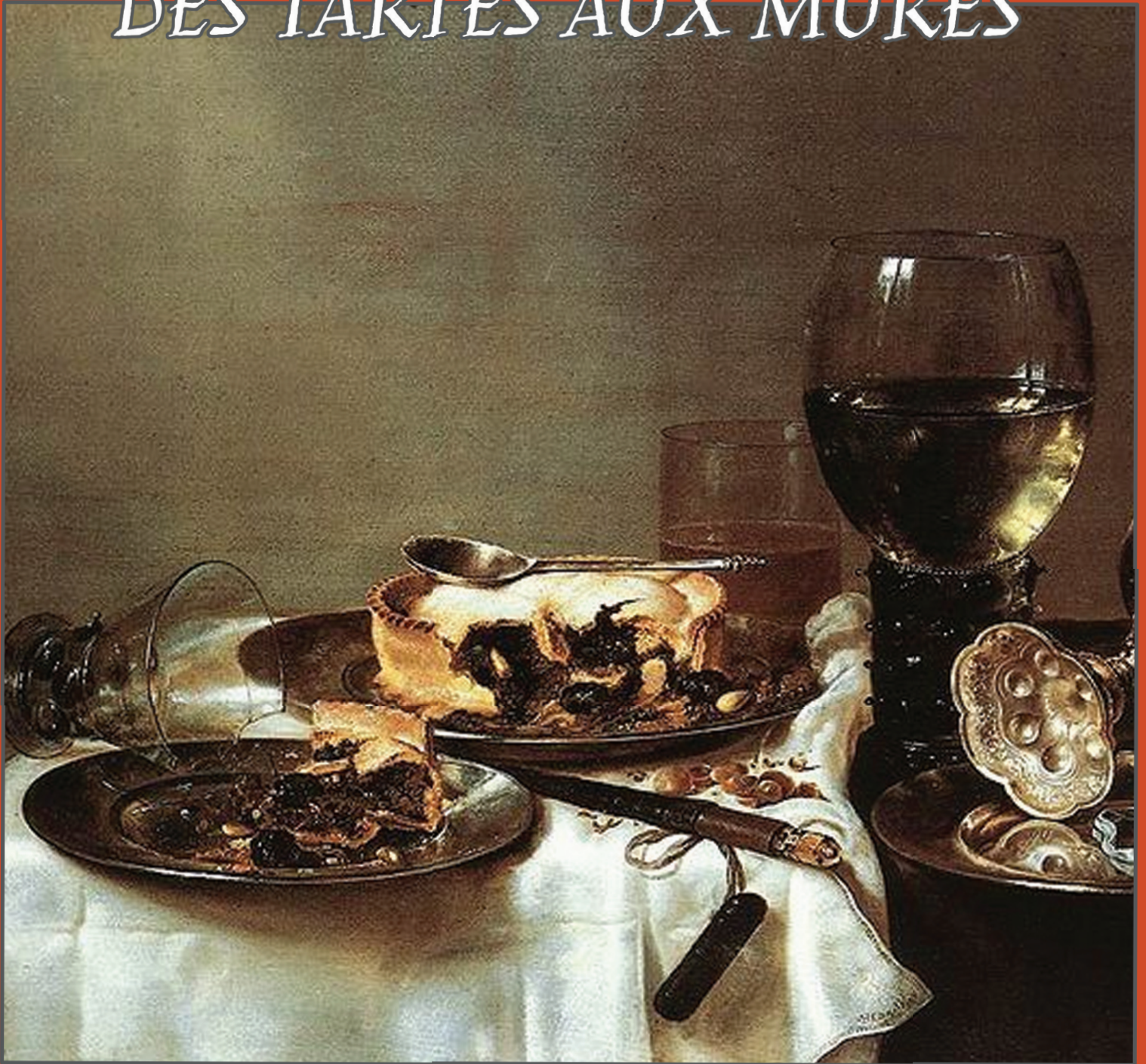
D12 O

O

D20 O

Objets


# L'INACCEPTABLE DISPARITION DES TARTES AUX MÛRES



*Une aventure pour le jeu de rôle DOCTRINA FABULA  
par Danny Godin*

# L'INACCEPTABLE DISPARITION DES TARTES AUX MÛRES

Une aventure pour le jeu de rôle *Doctrina fabula*

Design et rédaction par Danny Godin

Idée originale d'Isabel Prochner

## Table des matières

<b>Introduction.....</b>	<b>1</b>	La cachette de Fridoline.....	5
La leçon de l'histoire (Connaissance) .....	1	La cabane de Hrodbert.....	6
Situation initiale .....	1	La hutte de Nidlebis.....	6
L'obstacle majeur .....	1	Obtenir l'Assiette d'Arabelle.....	7
Événement perturbateur .....	1	Obtenir les ingrédients.....	8
<b>Péripéties.....</b>	<b>3</b>	Une tarte pour pratiquer.....	9
Obtenir des mûres.....	3	<b>Le concours de tarte aux mûres .....</b>	<b>10</b>
Le boisé .....	3	Conclusion.....	10
Le marais de Drabeh.....	4		
Le camp des brigands.....	5		

Note légale : Les images de ces documents appartiennent soit au domaine public ou à un ensemble d'images disponible gratuitement provenant de :

- [www.goodfreephotos.com](http://www.goodfreephotos.com)
- [www.pixabay.com](http://www.pixabay.com)
- [commons.wikimedia.org](http://commons.wikimedia.org)



# L'inacceptable Disparition Des tartes aux mûres - DOCTRINA FABULA

Danny Godin, ©2018

## Introduction

*Dans un village dont l'économie touristique dépend d'un festival et des tartes aux mûres, une vieille dame en a assez de perdre le concours malgré qu'elle possède un objet enchanté lui permettant de gagner à tout coup.*

*Se sachant la meilleure pâtissière au village, elle empêche la compétition des autres villages en s'arrangeant pour faire disparaître une cargaison de mûres.*

*À travers une série de péripéties, les marmots devront découvrir la vraie raison de la disparition de la cargaison de mûre, récupérer cette dernière et gagner le concours de tarte*

- Ensuite, le prix en couronnes lié au concours de tarte est le plus gros du royaume (pour ce genre d'événement) ;
- Finalement, une villageoise, Madame Godelda, est propriétaire de l'Assiette à tarte d'Arabelle. Cet instrument de cuisine doré est enchanté et donne aux tartes une saveur exquise. Madame Godelda est d'une générosité remarquable et laisse, chaque année, ses compétiteurs utiliser l'Assiette d'Arabelle. Ainsi, le concours reste juste et tout le monde peut manger d'extraordinaires tartes.

À ce point-ci, demandez à vos joueurs pourquoi ils sont au festival.

*Ce peut être simplement parce qu'ils vivent au village, parce qu'ils sont amateurs de tarte aux mûres, parce qu'ils sont des pâtissiers amateurs en quête de gloire ou quelconque autre raison que vous jugerez pertinente.*

## La leçon de l'histoire (Connaissance)

*Lorsqu'on triche, on se triche soi-même.*

### Situation initiale



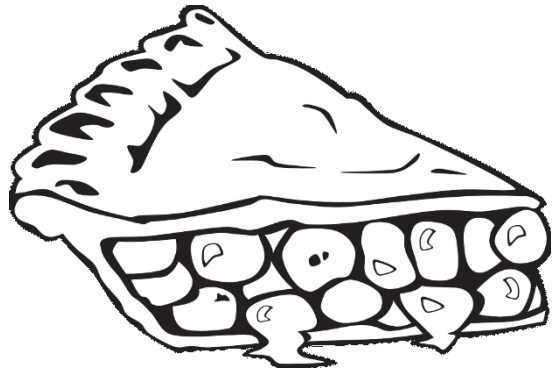
Avec vos joueurs, déterminer le nom du village<sup>1</sup> où se déroulera l'aventure. Dites-leur que ce village est situé près d'un boisé et qu'il accueille chaque année le Festival du Bon Mangeur.

Le village est typique du monde fabuleux, fourmillant de commerçants survoltés, de bûcherons dans les bois et d'enfants dans les parcs.

Lorsque l'aventure commence, le Festival du Bon Mangeur se déroulera dans moins d'une semaine de son commencement. Partout on voit des publicités portant sur son événement vedette : le concours de tarte aux mûres. Ce concours attire des gens de partout dans le royaume pour trois principales raisons :

- D'abord, le village est situé non loin du marais de Drabeh où poussent les meilleures mûres au monde ;

### L'obstacle majeur



Les marmots devront trouver un moyen de gagner le concours de tartes aux mûres.

La scène climacique sera une combinaison des scènes suivantes :

- Une scène de **persuasion** pour convaincre les autorités locales de la tricherie de la Madame Godelda et la faire arrêter pour tentative de fraude ;
- Une compétition de cuisine (Connaissance) entre eux et la meilleure pâtissière du village (que ce soit Madame Godelda ou une autre).

### Événement perturbateur

Quelques jours seulement avant le début du festival, le village est en émoi : la cargaison de mûres n'est jamais arrivée.

<sup>1</sup> Au besoin, dites-leur que le village se nomme Chathune.

# L'inacceptable disparition des tartes aux mûres - DOCTRINA FABULA

Danny Godin, ©2018

Les organisateurs du Festival annoncent donc que la compétition sera moins grande cette année, puisque seulement quelques pâtisseries locaux ont des mûres en stock. Déçus, mais tout de même satisfaits par la situation, les touristes passants au village se contenteront des quelques tartes qui seront présentées.



Si l'un des marmots est lié à un(e) pâtissier(s) venu d'ailleurs pour faire une tarte aux mûres (ou s'il est lui-même ledit pâtissier), utilisez ce personnage pour mettre les marmots sur l'affaire. Sinon, introduisez Magda, une jeune pâtissière de talent qui est venue au village dans l'espoir de gagner assez d'argent pour acheter des médicaments pour sa grand-mère malade. Si les marmots lui offrent leur aide, elle dit qu'elle doit obtenir des mûres, du beurre, de la farine et, bien sûr, l'Assiette d'Arabelle pour pouvoir faire la tarte. De plus, elle doit faire au moins une tarte de pratique pour se familiariser avec l'assiette magique.

Ceci devrait lancer une scène d'**enquête** (ou de **persuasion** auprès des autorités locales).

**DÉBUTANT** : 3 tests (Connaissances), difficulté 3. Chaque test révèle une information importante (voir ci-dessous).

**INTERMÉDIAIRE** : 2 tests (Connaissances), difficulté 6. Le 1<sup>er</sup> révèle les 2 premières informations et le deuxième révèle des informations sur le chasseur.

**AVANCÉS** : 1 test (Connaissances) de difficulté 12 révèle toutes les informations.

Voici les indices qui doivent être découverts. Vous pouvez les révéler au compte-goutte ou d'un seul trait selon le niveau d'expérience des marmots :

- Le propriétaire du commerce de mûres du marais de Drabeh est, ironiquement, un troll singulièrement carnivore. Klazug, de son nom, est étonnamment raisonnable pour un membre de son espèce ;
- Les autorités ont enquêté sur la situation, mais il semble que ce soit les brigands du boisé qui ont dérobé la cargaison, possiblement pour irriter la milice locale ;
- Hrodbert, le chasseur ermite, vit dans les bois, et est la source principale d'information des autorités sur les activités des brigands. Il est aussi le seul pouvant discuter avec eux sans que la situation s'envenime.

Si les marmots posent des questions sur le festival, le concours, le prix ou Madame Godelda, vous devriez pouvoir leur répondre (en utilisant ce que vous savez de l'aventure ou par une réponse improvisée).

# L'inacceptable disparition des tartes aux mûres - DOCTRINA FABULA

Danny Godin, ©2018

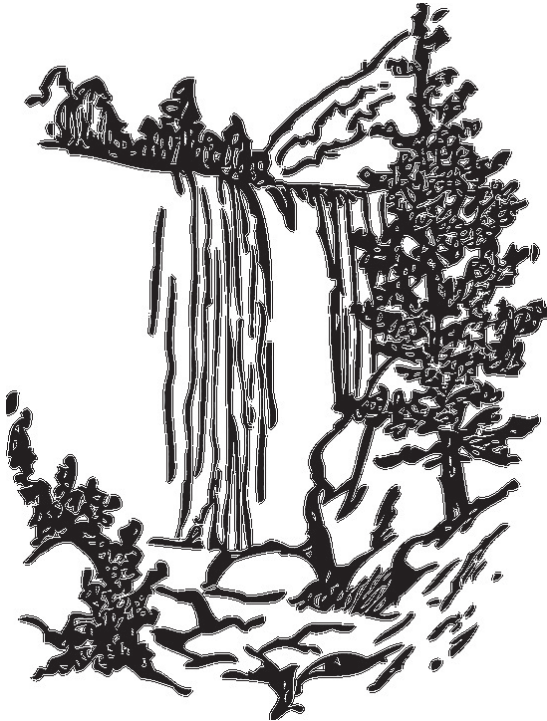
## Péripéties

Les péripéties de cette aventure peuvent se dérouler dans différents ordres et être résolues de différentes manières.

Voici la liste des péripéties de l'aventure.

### Obtenir des mûres

Les marmots peuvent soit visiter Klazug au marais de Drabeh ou les brigands du boisé.



### Le boisé

Les paragraphes qui suivent décrivent les péripéties liées à la traversée du boisé et les tests qui devront être réussis.

S'ils échouent à un test, les marmots rencontrent un ou plusieurs brigands.

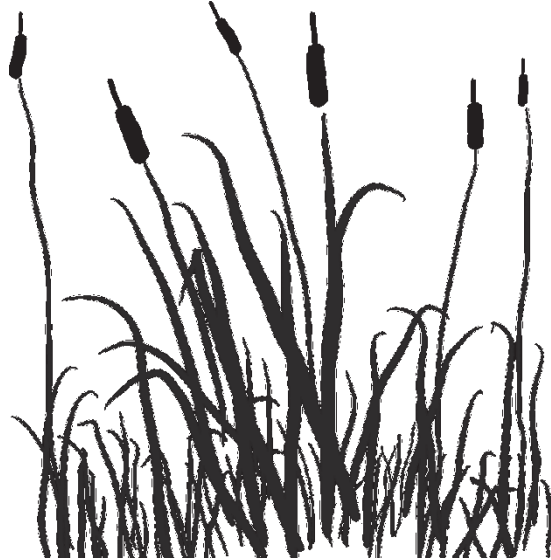
La scène devrait être jouée comme une scène de bagarre d'un niveau d'expérience inférieur à celui des marmots (s'ils sont déjà débutants, réduisez le nombre de brigands à trois).

Les joueurs peuvent évidemment tourner cette nouvelle partie du récit en une scène de persuasion ou de course, dans quel cas, vous pourrez ajuster vous-même le nombre de tests, les domaines associés et les difficultés en vous fiant au chapitre sur 'Maîtriser l'aventure' du livre de règles.

**DÉBUTANT** : 3 brigands (Athlétisme : 3, 1 pt de prudence chacun)

**INTERMÉDIAIRE** : 1 brigand musclé (Athlétisme 8, 1 pt de prudence) et son acolyte (Athlétisme 3, 1 pt de prudence)

**AVANCÉS** : 1 brigand flamboyant (Athlétisme 11, 2 pts de prudence)



### Vers le marais

D'un côté comme de l'autre, trouver leur destination dans le dangereux boisé n'est pas une mince affaire.

À l'orée du bois, une carte propose un chemin en 5 étapes pour se rendre au marais :

On devra (1) trouver le rocher en forme de tortue, (2) virer vers l'ouest et traverser le ruisseau rouge, (3) suivre le ruisseau jusqu'à la chute et passer à travers le tunnel, (4) virer au nord de l'autre côté du tunnel jusqu'aux arbres en W, puis, finalement, (5) traverser le marais jusqu'à l'île centrale.

La traversée du boisé se joue comme une scène de **chasse** qui peut demander un test par repère, un seul qui mène jusqu'au marais (qui devra être traversé avec un second test) ou couvrir l'entièreté du trajet.

**DÉBUTANTS** : 5 tests de Furtivité, difficulté 3. Chaque test réussi permet aux joueurs d'atteindre un nouveau.

**INTERMÉDIAIRE** : 2 tests, un pour la traversée du bois (Furtivité, difficulté 11) puis un test pour atteindre l'île (Furtivité [trouver un radeau] ou Athlétisme [nager], difficulté 8)

**Avancé** : 1 test pour atteindre l'île (Furtivité, difficulté 15)

# L'inacceptable disparition des tartes aux mûres - DOCTRINA FABULA

Danny Godin, ©2018



## Trouver le chasseur ou les brigands

Aucune indication ni pancarte ne mentionne le chasseur ou les brigands, mais les marmots peuvent **enquêter** dans le bois pour les trouver.

*Vous pouvez utiliser des indices comme des collets, une flèche cassée, des marques sur les arbres, un mirador (plateforme de chasse) et la cabane du chasseur pour trouver Hrodbert.*

*Sinon, des traces de pas, un filet au-dessus de la route, un coffre à trésor vide, une tranchée d'observation, les cabanes de brigand pour trouver le camp.*

**DÉBUTANT** : 3 tests (Connaissances, difficulté 5) révélant un indice chaque fois, puis l'endroit recherché au 3<sup>e</sup> test.

**INTERMÉDIAIRE** : 2 tests (Connaissances, difficulté 8) révélant un indice puis l'endroit recherché.

**AVANCÉS** : 1 test (Connaissances, difficulté 14) révélant l'endroit recherché.

S'il est possible d'enchâsser une autre péripétie, collez-y une autre des destinations ou rencontres possibles dans les boisés.

*Par exemple, un succès pourra mener les marmots à une rencontre avec Hrodbert au ruisseau rouge ou un piège des brigands dans le tunnel sous la chute.*

*Les marmots pourraient aussi rencontrer Fridoline, l'ex-brigande, qui tentera de se sauver dès qu'elle est aperçue. Si elle est attrapée, elle révélera le chemin vers le camp de brigand (ce qui donne un +4 aux tests de Furtivité pour le trouver) ou tout autre renseignement que le maître ou la maîtresse de jeu juge qu'il devrait connaître.*



## *Le marais de Drabeh*

Le marais de Drabeh est profond et une forte odeur de pourriture et d'humidité. Klazug règne en seigneur sur le marais qui n'a aucun autre habitant, sauf son escargot géant domestique.

Le troll n'est pas très réceptif aux demandes des marmots, quels qu'ils soient. En ce qui le concerne, quand les marchands du village ont récupéré les mûres et sont partis, tout était en bon état. Si les brigands les ont interceptés, tant pis pour eux.

Klazug a quelques mûres fraîches dans une boîte, assez pour deux tartes. La cargaison du village a épuisé le reste de ses réserves et Klazug maintient qu'il a d'autres clients.

Convaincre le troll de leur donner les mûres devrait être difficile. Une scène de **bagarre** ou d'**infiltration** sera un niveau d'expérience au-dessus de celui des marmots.

**DÉBUTANT** : **[Bagarre]** Klazug (Athlétisme 11, un point de prudence) et son compagnon escargot (Athlétisme 3, un point de prudence) ou **[Infiltration]** 1 test (Furtivité, difficulté 5) pour atteindre la boîte et 1 test (Furtivité, difficulté 11) pour la prendre sans être remarqué.

**INTERMÉDIAIRE** : **[Bagarre]** Klazug (Athlétisme 14, 2 points de prudence) ou **[Infiltration]** 1 test (Furtivité, difficulté 14) pour prendre la boîte sans être remarqué.

**AVANCÉS** : **[Bagarre]** Klazug (Athlétisme 14, 3 points de prudence) ou **[Infiltration]** 1 test (Furtivité, difficulté 16) pour prendre la boîte sans être remarqué.

La **persuasion** sera un niveau plus facile que les marmots, mais le troll demandera une tourtière en échange de ses baies, laissant aux marmots le soin d'en trouver une.



# L'inacceptable disparition des tartes aux mûres - DOCTRINA FABULA

Danny Godin, ©2018

DÉBUTANT : Klazug (Relation sociale 6)

INTERMÉDIAIRE : Klazug (Relation sociale 9)

AVANCÉS : Klazug (Relation sociale 12)

Chaque échec de persuasion rendra le troll de plus de plus fâché. Après trois échecs, il criera que les marmots perdent son temps et il les jettera violemment à la porte.



## Le camp des brigands

Les brigands du boisé sont malfamés, personne ne peut discuter avec eux sans qu'ils exigent toutes leurs possessions (volontairement, ou par la violence) et partent ensuite sans dire un mot.

Si les marmots sont accompagnés de Hrodbert, les brigands seront plus réceptifs à l'idée de les entendre. Le chasseur leur fournit parfois de la nourriture et a déjà démontré qu'il pourrait les 'chasser' de son territoire sans trop de difficulté. Plus par peur que par respect, les brigands évitent de confronter l'ermite.

Les brigands sont menés par Balbazar, un bouc violent, cruel, mais futé.

Une fois forcé à être raisonnable, Balbazar accepte volontiers de rendre la cargaison, mais sans chevaux, il sera impossible pour qui que ce soit de la transporter.

Ils disent avoir déjà un acheteur pour la cargaison et refusent d'ouvrir la boîte pour en retirer quelques mûres.

Ils peuvent être **persuadés** d'échanger un cheval (ou d'ouvrir la boîte), mais en échange de quelque chose qui leur tient encore plus à cœur.

S'ils réussissent la persuasion, les marmots pourront retrouver Fridoline - une *ex*-brigande qui s'est récemment sauvée avec une bonne quantité de trésors - et l'échanger contre le cheval ou un petit sac de mûres (suffisant pour deux tartes).

DÉBUTANT : Balbazar (Relations sociales 6)

INTERMÉDIAIRE : Balbazar (Relations sociales 9)

AVANCÉS : Balbazar (Relations sociales 12)



## La cachette de Fridoline

L'ex-brigande pourra être chassée comme pour les autres habitants du boisé.

*Des indices de son passage sont des enveloppes de papiers à rations de voyage, un collier de perles, un anneau doré, des traces de bottes et une tente cachée sous un arbre.*

DÉBUTANT : 5 tests (Furtivité, difficulté 3) révélant un indice à chaque succès et la cachette de Fridoline au 5<sup>e</sup> succès.

INTERMÉDIAIRE : 2 tests (Furtivité, difficulté 8) révélant un indice, puis la cachette de Fridoline.

AVANCÉS : 1 test (Furtivité, difficulté 14) révélant la cachette de Fridoline.

Fridoline est paniquée et peureuse, elle sait que les brigands la cherchent activement et elle se sauvera dès qu'elle est découverte. Lorsqu'elle est trouvée, les marmots devront gagner une **course** contre elle ou devoir le **chasser** une nouvelle fois.

Une fois attrapée, elle se débattrait du mieux qu'elle peut. Au plus simple, elle tentera de se **bagarrer**, mais cette scène sera un niveau plus facile que celui des marmots.

Comme ces deux scènes se basent sur l'Athlétisme de Fridoline, les encadrés ont été fusionnés en un seul :

DÉBUTANT : Fridoline (Athlétisme D8+D6 / 6, un point de prudence)

INTERMÉDIAIRE : Fridoline (Athlétisme D12+D8 / 10, deux points de prudence)

AVANCÉS : Fridoline (Athlétisme D20+D6 / 14, deux points de prudence)

Si la bagarre est gagnée par les marmots, Fridoline pourra être docilement ramenée aux brigands.



# L'inacceptable disparition des tartes aux mûres - DOCTRINA FABULA

Danny Godin, ©2018

Ceux-ci donneront la récompense entendue aux marmots et livreront simplement Fridoline aux autorités du village.



## La cabane de Hrodbert

Hrodbert est un vieux chasseur ermite au cœur brisé. Sa femme et sa fille l'ont quitté pour suivre un homme bourgeois vers la grande ville, il y a de ça plusieurs années. Il vit seul dans sa cabane à contempler la vie passée. Sa diète principalement carnivore lui donne des reflux gastriques constants et il achète son médicament à sa voisine, Nidlebis la sorcière.

Hrodbert est un vaillant chasseur, un excellent cuisinier et un combattant étonnamment efficace. Il a aussi un grand cœur et ne souhaite qu'aider les autres.

**Persuader** l'ermite de rendre visite aux brigands ou de leur enseigner à faire une tourtière est une tâche d'un niveau plus facile que celui des marmots.

DÉBUTANT : Hrodbert (Relations sociales, 6)

INTERMÉDIAIRE : Hrodbert (Relations sociales, 8)

AVANCÉS : Hrodbert (Relations sociales, 11)

Hrodbert a toute la viande de tourte nécessaire à la confection de la tourtière.

*Les marmots devront préparer la pâte et la viande, puis faire cuire la tourtière dans le four*

Sa présence et son enseignement donnent un bonus de +6 à l'**utilisation de son four** pour la faire cuire.

Chaque échec déçoit le chasseur qui se jugera durement comme enseignant. Les marmots pourront réessayer, mais l'anxiété du chasseur

réduira leur bonus à +4, +2 puis 0 lorsqu'il abandonnera pour aller dormir.

Rater la tourtière sans la supervision de Hrodbert cause la perte d'un point de prudence.

DÉBUTANT : 3 tests (Connaissances, difficulté 5) permettant, respectivement, de préparer la pâte, puis la viande, puis faire cuire le tout.

INTERMÉDIAIRE : 2 tests (Connaissances, difficulté 11) permettant, respectivement, de préparer les ingrédients, puis de faire cuire le tout.

AVANCÉS : 1 test (Connaissances, difficulté 17) permettant de faire la tourtière.



## La hutte de Nidlebis

Nidlebis est une sorcière plutôt atypique pour un conte de fées. Elle ressemble en fait plus à une fée marraine, ventruée et souriante, qu'aux marâtres au visage vert.

Nidlebis est particulièrement avenante, surtout si les marmots sont des amis de Hrodbert.

Elle pourra être facilement **persuadée** (un niveau plus bas que celui des marmots) de leur donner de son médicament contre les maux de ventre. Les marmots obtiennent un bonus de +2 si elle croit que c'est pour Hrodbert lui-même.

DÉBUTANT : Nidlebis (Relations sociales, 6)

INTERMÉDIAIRE : Nidlebis (Relations sociales, 8)

AVANCÉS : Nidlebis (Relations sociales, 11)

Si les marmots échouent plus d'une fois à la persuader, elle demandera à être payée, soit avec un objet précieux (comme ceux que Fridoline échappe partout dans la forêt ou qu'ils pourront voler chez les brigands) ou par un crapaud vivant (qu'ils devront chasser dans le marais).

# L'inacceptable Disparition Des tartes aux mûres - DOCTRINA FABULA

Danny Godin, ©2018

La sorcière peut aussi offrir toute sorte d'autres potions de soin, pouvant aider les marmots à récupérer des points de prudence (et même de motivation) ou pour régler d'autres maux qui devront être improvisés par le maître ou la maîtresse de jeu...



## Obtenir l'Assiette d'Arabelle

L'Assiette à tarte d'Arabelle est bien cachée chez Madame Godelda. Celle-ci accueille les marmots comme des clients dans sa pâtisserie, mais refusera de leur prêter l'Assiette d'Arabelle puisque « sans les mûres de Drabeh, il est inutile d'entrer dans la compétition ».

Elle refusera de croire que les marmots peuvent avoir réussi à obtenir des mûres de Drabeh même s'il s'agit de la réalité. Aucune forme de persuasion ne pourra faire l'affaire (puisque'elle utilise cette excuse par pure mauvaise foi...).

Madame Godelda a déjà soumis sa tarte aux mûres donc même si elle perd son assiette elle pourra tout de même participer.



Les marmots seront confrontés à plusieurs défis chez Madame Godelda. Chaque échec, un des petits chiens de Madame Godelda viendra se **bagarrer** avec les marmots. Ils sont faibles (seuil 3 en Athlétisme, un seul point de prudence), mais il semble y en avoir une armée interminable dont un se pointe à chaque échec.

Les marmots pourront s'**infiltrer** chez Madame Godelda (qui entre et sort de chez elle et qui a un

nombre impressionnant de petits chiens) pour trouver l'Assiette.

**DÉBUTANT** : 5 tests (Furtivité, difficulté 5) pour déjouer 4 petits chiens et atteindre la chambre de l'assiette.

**INTERMÉDIAIRE** : 2 tests (Furtivité, le 1<sup>er</sup> de difficulté 5 et l'autre de difficulté 11) pour déjouer, respectivement, un petit chien et atteindre la chambre de l'assiette sans se faire voir par Madame Godelda.

**AVANCÉS** : 1 test (Furtivité, difficulté 14) pour atteindre la salle de l'Assiette sans se faire remarquer par Madame Godelda.

Une fois qu'ils seront infiltrés chez Madame Godelda, les marmots seront confrontés à un coffre-fort incroyablement difficile (difficulté 21) à ouvrir sans le code en raison de la difficulté inhérente à l'ouverture d'un coffre, mais aussi parce qu'il est vieux et difficile à utiliser.

En fouillant un peu, ils trouveront :

- Une lettre prouvant que Madame Godelda a engagé les brigands pour faire disparaître la boîte de mûres de Drabeh ;
- Une note qui dit que la combinaison est la date de naissance de sa fille (la date [28], le mois [04] et les deux derniers chiffres de son année de naissance [65]). Cette simple information donne un +2 aux tentatives d'ouverture du coffre.

La fille de Madame Godelda est Fridoline, mais il s'agit d'un secret de polichinelle. Personne en ville n'osera le révéler sans être **persuadé** de le faire. Personne ne connaît sa date de naissance, par contre.

**DÉBUTANT** : Villageois (Relations sociales 8)

**INTERMÉDIAIRE** : Villageois (Relations sociales 11)

**AVANCÉS** : Villageois (Relations sociales 14)

Une fois que Fridoline peut être trouvée dans le boisé ou dans la cellule de la milice du village, si elle a été livrée aux brigands.

Les marmots ont diverses options ici. Soit, ils trouvent Fridoline dans le boisé (voir la section sur la cachette de Fridoline, à la page 5, pour plus de détails) ou ils se rendent à elle en persuadant la milice ou en s'infiltrant dans la caserne.

Ensuite, ils devront **persuader** Fridoline de leur révéler sa date de naissance. Si Fridoline est emprisonnée, la milice est aussi au courant de sa date de naissance (on peut la **persuader** de nous

# L'inacceptable Disparition Des tartes aux mûres - DOCTRINA FABULA

Danny Godin, ©2018

la donner, ou voler son dossier en **s'infiltrant** dans la caserne).

**DÉBUTANT** : Milicien ([**persuasion**] Relations sociales 8, [**infiltration**] Furtivité 6); Fridoline ([**persuasion**] Relations sociales 8)

**INTERMÉDIAIRE** : Milicien ([**persuasion**] Relations sociales 11, [**infiltration**] Furtivité 9); Fridoline ([**persuasion**] Relations sociales 11)

**AVANCÉS** : Milicien ([**persuasion**] Relations sociales 14, [**infiltration**] Furtivité 12); Fridoline ([**persuasion**] Relations sociales 14)

L'ouverture du coffre-fort, même avec le code, requiert une scène d'**utilisation d'objet**. On doit avoir le code pour faire cette scène, sans quoi la tâche est incroyablement difficile (comme mentionné plus haut, la difficulté du test de Connaissances est de 21, peu importe le niveau des marmots).

**DÉBUTANT** : 3 tests (Connaissances, difficulté 5), un pour chaque nombre [28-04-65].

**INTERMÉDIAIRE** : 2 tests (Connaissances, difficulté 8 puis difficulté 11), le premier pour entrer les trois chiffres [28-04-65] et l'autre pour manœuvrer la poignée capricieuse et ouvrir le coffre-fort.

**AVANCÉS** : 1 test (Connaissances, difficulté 14) pour ouvrir le coffre.



## Obtenir les ingrédients

Faire une tarte juste avant le festival du Bon Mangeur est plus facile à dire qu'à faire. Tous les pâtisseries du village travaillent fort et utilisent tous leurs ingrédients.

Personne n'a donc de beurre ni de farine à vendre. Heureusement, chacun d'entre eux suggérera d'aller visiter Regintrude, la fermière, à sa résidence juste en dehors de la ville.

En effet, Regintrude a du lait et du blé en bonne quantité à la ferme, mais elle souffre actuellement de maux d'estomac paralysants.

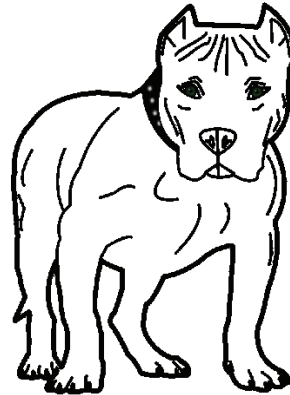
La fermière refusera donc d'aider les marmots, mais pourra être **persuadée** de le faire en échange contre un médicament efficace contre les maux de ventre (que Nidlebis la sorcière pourra leur fournir).

**DÉBUTANT** : Regintrude (Relations sociales, 6)

**INTERMÉDIAIRE** : Regintrude (Relations sociales, 9)

**AVANCÉS** : Regintrude (Relations sociales, 12)

Après 2 échecs à la persuasion, la fermière refuse de parlementer.



Dans ce cas, les marmots devront **s'infiltrer** dans la grange, sans être aperçus par les chiens de garde pour pouvoir utiliser l'équipement.

Les chiens de garde de Regintrude se **bagarreront** avec les marmots s'ils échouent à leur test d'infiltration.

**DÉBUTANT** : 4 chiens de garde (Furtivité 5, Athlétisme 4, un point de prudence)

**INTERMÉDIAIRE** : 2 chiens de garde (Furtivité 8, Athlétisme 8, un point de prudence)

**AVANCÉS** : 1 chien de garde (Furtivité 11, Athlétisme 14, deux points de prudence)

## *L'inacceptable Disparition Des tartes aux mûres - DOCTRINA FABULA*

Danny Godin, ©2018

Une fois dans la grange, les problèmes ne sont pas terminés...

*On devra trouver où mettre les ingrédients bruts (céréale ou lait), comment activer la machine, puis comment l'utiliser sans se blesser.*

**L'utilisation des machines** à beurre et à farine requiert chacune une scène. Comme le temps presse et que ces machines prennent du temps, chaque échec cause la perte d'un point de prudence à l'utilisateur.

**DÉBUTANT** : 3 tests (Connaissances, difficulté 5) pour réussir chacune des étapes.

**INTERMÉDIAIRE** : 2 tests (Connaissances, difficulté 8, puis 11), le premier pour mettre l'ingrédient brut dans la machine et le 2<sup>e</sup> pour produire l'ingrédient dans la forme voulue.

**AVANCÉS** : 1 test (Connaissances, difficulté 17) pour transformer les ingrédients bruts en ingrédient dans la forme voulue.



### Une tarte pour pratiquer

Une fois le beurre, la farine, les mûres et l'Assiette d'Arabelle amassés, les marmots pourront amener Magda ou leur pâtissier chez Hrodbert (ou à un autre four) pour faire une tarte de pratique.

La pratique demandera deux scènes d'utilisation d'objet aux marmots :

- Une pour activer les propriétés magiques de l'Assiette d'Arabelle (ils pourront obtenir un +2 s'ils demandent de l'aide à Nidlebis) ;
  - DÉBUTANT : 3 tests (Connaissances, difficulté 5) pour activer les 3 runes;
  - INTERMÉDIAIRE : 2 tests (Connaissances, difficulté 8, puis 11), le premier pour orienter l'Assiette correctement et l'autre pour activer les runes;
  - AVANCÉS : 1 test (Connaissances, difficulté 17) pour activer les propriétés magiques de l'Assiette.

- Une pour utiliser le four et faire une *excellente* tarte, une scène d'utilisation d'objet d'un niveau plus haut que celui des marmots est nécessaire (il bénéficie d'un +4 si Magda est avec eux).
  - DÉBUTANT : 3 tests (Connaissances, difficulté 5) pour, respectivement, installer la pâte, installer les ingrédients et faire cuire l'*excellente* tarte.
  - INTERMÉDIAIRE : 2 tests (Connaissances, difficulté 8, puis 11), le premier pour installer la pâte et les ingrédients et l'autre pour faire cuire l'*excellente* tarte.
  - AVANCÉS : 1 test (Connaissances, difficulté 17) pour faire cuire l'*excellente* tarte.

## Le concours de tarte aux mûres



Rappelez-vous que chacune des parties de la scène climacique est augmentée d'un niveau d'expérience par rapport au niveau des marmots !

La scène climacique de l'aventure se sépare en deux parties :

- D'abord, les marmots doivent faire appréhender Madame Godelda, ce qui devrait être simple avec la lettre trouvée chez elle, mais qui sera rendu difficile par la réputation de la dame dans le village ;
- Produire la meilleure tarte du concours.

**Persuader** la milice d'arrêter Madame Godelda commence avec la preuve : la lettre trouvée chez la pâtissière (qui offre un bonus déjà calculé aux tests).

DÉBUTANT : Milicien (Relations sociales, 5)

INTERMÉDIAIRE : Milicien (Relations sociales, 8)

AVANCÉS : Milicien (Relations sociales, 10)

Ensuite, Madame Godelda ne se laissera pas embarquer si facilement...

Ensuite, la milice, accompagnée des marmots, ira faire une scène de compétition rhétorique (comme une scène de **Course**, mais avec le domaine de compétence de Relation sociale).

DÉBUTANT : Madame Godelda (Relations sociales, D12+D8)

INTERMÉDIAIRE : Madame Godelda (Relations sociales, D20+D6)

AVANCÉS : Madame Godelda (Relations sociales, D20+D8)

Si Madame Godelda gagne cette scène, les marmots perdent un point de prudence et peuvent essayer de nouveau. S'ils ont perdu tous leurs points, ils se font arrêter pour diffamation.

Ensuite, étant donné de la situation et de la disparition de l'Assiette, les organisateurs du festival demanderont aux pâtissiers de faire une nouvelle tarte, devant public pour être sûrs que personne ne triche.

L'utilisation de l'Assiette donne un +6 aux tests de Connaissances, mais on devra réussir un test de Furtivité de difficulté 11 pour éviter de se faire prendre par les juges. Se faire prendre avec l'Assiette d'Arabelle, c'est être disqualifié du concours et être jeté en prison pour vol.

L'aventure culmine dans une compétition culinaire (une **Course**, mais avec le domaine de compétence de Connaissance). Si Madame Godelda est encore libre, le niveau de compétition est augmenté d'un autre niveau.

DÉBUTANT : Concurrent (Connaissances, D12+D8) ou Madame Godelda (Connaissances, D20+D6)

INTERMÉDIAIRE : Concurrent (Connaissances, D20+D6) ou Madame Godelda (Connaissances, D20+D8)

AVANCÉS : Concurrent (Connaissances, D20+D8) ou Madame Godelda (Connaissances, D20+D12)

### Conclusion

Si les marmots gagnent, ils obtiennent la leçon de l'histoire, sinon, ils ont perdu la compétition et apprennent plutôt la leçon de Furtivité : « Tricher est souvent plus efficace... »

Peu importe la résolution de la compétition, toutefois, le festival bat son plein. À moins qu'ils ne soient en prison, les marmots peuvent visiter les kiosques et manger à leur faim (et plus !) en se gavant de la meilleure nourriture qu'ils ont rencontrée de leur vie.

~ *Fin* ~

# JOURNAL RÉFLEXIF

*NOTE: Le texte du journal réflexif n'a été  
ni édité ni corrigé. Il est présenté ici dans  
sa forme la plus brute.*



Légende : [a] acte posé ; [b] bilan des forces ou faiblesse ; [c] utilisation explicite du cadre théorique ; [d] discussion ; [e] événement ; [m] mémoire/souvenir ; [p] progrès ; [r]référence à d'autres jeux/médias/etc ; [s] sensation imprévue.

## Table des matières

10 février 2018	2
12 février 2018	5
17 février 2018	6
24 février 2018	8
3 mars 2018	9
14 mars 2018	10
3 avril 2018	16
4 avril 2018	18
23 avril 2018	19

## 10 février 2018

[p] Début du projet de design de jeux, je commence à l'instant le projet de design de jeux pour mon projet de thèse doctoral.

[p] Avant de débiter le projet, j'écris ici l'idée encore vague du jeu que je tenterai de produire. Celui-ci m'est venu en tête lors de la rédaction de ma méthodologie, tel qu'il est expliqué ci-dessous. Ainsi le paragraphes qui suit fait référence à un processus qui s'étend de nov 2016 à aujourd'hui, n'ayant que de moment ponctuels non documentés.

[m][c] Avant de me lancer dans la définition du jeu, je tente de trouver des critères pour mieux orienter mon choix. Le jeu doit sortir les joueurs de leur zone de confort. Pour éviter que les décisions prises durant le jeu soient en lien avec les habitude (voir Mêlé et la philosophie de l'action), on doit mettre les joueurs dans une position bizarre, avec des objectifs, au moins à court terme, qui diffèrent significativement des objectifs habituels du jeu. Question de m'assurer qu'ils diffèrent des objectifs habituels, je vais les tenter de les inverser totalement. Ainsi, si la plupart des jeux de rôles invitent le joueur à poser des actions avec une plus grande chance de succès et que, même si on ne peut pas 'gagner' en tant que tel, un objectif de jdr est clairement de faire survivre son personnage aux obstacles proposés par l'aventure, on fera ici le contraire. En effet, on tentera d'encourager le joueur à faire échouer son personnage et même à le faire mourir. Ainsi, le thème de l'apprentissage par l'erreur et les récits édifiants (*cautionary tales*) me semble un bon générateur primaire. Ainsi, on voudra que notre personnage se mette dans des situation alarmante, échoue et progresse à travers cette erreur. Plus encore, si l'obstacle à raison du personnage (c.-à-d. s'il meure), on devrait pouvoir créer facilement un personnage qui profite des erreurs de son prédécesseur.

[p] Maintenant, revenons à aujourd'hui, pour définir les base du projet, on commencera par des critères de conceptions liés à la recherche.

[b] D'abord, il faut que le jeu soit rapide à lire, facile à comprendre et simple à jouer. Ceci implique donc d'abord que le nombre de page devra être restreint, ce qui permettra aux joueurs de lire les règles rapidement, mais aussi de pouvoir rapidement se retrouver dans le livret d'instruction s'ils doivent l'utiliser durant les périodes de jeu. La création de personnage, qui sera vraisemblablement un élément récuratif du jeu, devra être rapide ou au moins itérative.

[b] Ensuite, il me semble difficile de m'imaginer un public cible précis pour ce jeu, comme il doit être relativement caméléon et plaire à des novice comme à des joueurs expérimentés. L'idée des récits édifiant comme base me permet aussi de croire que le setting devra être semi-réaliste, incluant au pire des éléments de contes de fée ou des animaux anthropomorphique tels qu'utilisés dans les fables. On jouera dans la métaphore de notre propre monde.

[c] Pour utiliser l'approche de la recherche, je me tourne donc vers le design persuasif pour le débâter en deux type de public.

[c] Mon public universel est large, il veut principalement retrouver ses bases, reconnaître les conventions des jeux de rôle : un arbitre en charge des fondations narratives et de l'interprétation des personnages non-joueurs; des joueurs capables de créer leurs propres personnages, avec des forces et des faiblesses claires, prêt à l'aventure et sujet à une progression à travers laquelle le joueur peut exprimer ses valeurs. On utilisera aussi des dés à multiples face (d10, d20, etc.) pour la résolution des actions, c.-à-d. l'évaluation du succès. On voudra sans doute abordé les thèmes des dangers de la vie courante, la sagesse traditionnelle, etc.



Légende : [a] acte posé ; [b] bilan des forces ou faiblesse ; [c] utilisation explicite du cadre théorique ; [d] discussion ; [e] événement ; [m] mémoire/souvenir ; [p] progrès ; [r] référence à d'autres jeux/médias/etc ; [s] sensation imprévue.

[c] Ceci m'amène justement à mon public particulier, car la sagesse traditionnel est actuellement remise en cause par plusieurs mouvements progressistes. On s'éloigne généralement de la peur de l'inconnu pour responsabiliser les masses à agir devant ce qui est mal au lieu de s'en remettre à la prudence de l'individu qui "devrait" éviter les situation potentiellement dangereuse. Cette philosophie progressiste viendra donc se positionner comme fleuron de notre public particulier. On en profitera donc pour y intégrer notre idée de progression et de récit d'édifiant. L'objectif sera donc non seulement de se mettre en danger puis d'échouer mais aussi de motiver la coopération entre les joueurs pour faire face à l'adversité. Ainsi, on pourra percevoir une boucle de jouabilité qui tourne en cycle: adversité - échec - apprentissage - confrontation coopérative.

[c] Je crois que ce type de projet pourra justement correspondre à mon ethos de designer puisque ma seule autre production de jeu de rôle a été un jeu basé sur un fond de discussion sur le racisme. Le jeu n'a jamais été publié mais aura été testé par une vingtaine de joueurs qui pourront reconnaître le schème de valeur. De plus, le jeu correspond vaguement à la personnalité que je présente sur les réseaux sociaux et le jeu pourra donc être compris sous cet angle. Finalement, le jeu faisant partie d'un projet de recherche doctorale, il ramène automatiquement à l'idée de l'institution de savoir, le positionnement gauchiste de plusieurs professeurs se prononçant sur différentes cause ont pu, j'imagine, créer une perception générale de progressisme. Évidemment, l'université est aussi un lieu perçu comme élitiste et même souvent conservateur, donc cet angle pourrait jouer contre nous et offrir une lecture moralisatrice du jeu.

[p] Avec ces bases établies, nous débuterons la rédaction des règles du jeu à l'instant.

[c] Dans l'intérêt de profiter de l'approche persuasive, nous nous tournerons vers la discussion sur l'ordre. Nous avons alors établi que le jeu doit d'accord convaincre le joueur qu'il a les outils pour atteindre l'expérience visée par le jeu. Ensuite, nous avons aussi souligné qu'un aspect critique dans le jeu (comme notre remise en cause de la prudence en faveur de la confrontation) devra être méticuleusement amené pour permettre justement aux joueurs de saisir l'ordre. On voudra donc amener le joueur vers l'expérience sans lui dire que le temps de la prudence est révolu, pour qu'il le réalise par lui-même. On présentera donc le jeu comme un jeu reproduisant le pattern des récits édifiant, mais les règles permettront au joueur de se renforcer par la défaite et ainsi de revenir vaincre l'oppression en groupe.

[c] Selon la réflexion ci-dessus, nous devrons donc commencer la rédaction par une identification du jeu comme à la fois un jeu de rôle ET un jeu portant sur les récits édifiants. Nous débuterons donc la rédaction du jeu par une courte description de ce qu'est un jeu de rôle et ainsi le positionner comme une jeu de rôle classique pour convaincre le public universel de son assimilation avec les jeux de rôle classiques. Ensuite nous ferons état de ce que sont les récits édifiants pour mettre le jeu et ces récits en coexistence et ainsi faire du feroutage (*piggybacking*) sur la compréhension et les *a priori* lié à ce type de fable. Finalement, nous combinerons ces deux aspect (jdr et récit édifiant) ensemble en une proposition ludique claire, faisant état des mécaniques centrales du jeu.

[s] L'écriture des sections d'introduction est particulièrement fastidieuse. Je crois avoir bien décrit ce qu'était les jeux de rôles, à travers une courte histoire rappelant la forme d'une fable. Ce type d'introduction ne sera sans doute utile qu'aux joueurs novices. En avançant dans la description, je me trouve à utiliser un langage volontairement flou, parlant de compétences, de ressources et de spécialités. J'ai une vague idée de la manière que progressera le système (à travers des points d'apprentissage, qui fonctionnent essentiellement comme une combinaison de la monnaie et des points d'expérience).

Légende : [a] acte posé ; [b] bilan des forces ou faiblesse ; [c] utilisation explicite du cadre théorique ; [d] discussion ; [e] événement ; [m] mémoire/souvenir ; [p] progrès ; [r] référence à d'autres jeux/médias/etc ; [s] sensation imprévue.

[p] Fin de séance d'écriture: j'ai pu terminer les deux section d'introduction et créer / expliquer un système relativement élégant de leçon et de compétence. Il semble relativement unique et s'insère bien dans la lignée de notre thème. **Je tenterai d'identifier si j'ai utiliser des concepts de design persuasif lors du design de ce système au cours de la prochaine session.**

## 12 février 2018

[m][c][r] Bien que je n'aurais sans doute pas su mettre un concept dessus en dehors du contexte de ce projet, je réalise que le rapport au tout est omniprésent dans ma façon de réfléchir à la forme de mon écriture. Ainsi, lorsque vint le temps de rédiger mon chapitre d'introduction au jeu de rôle, j'ai voulu faire un rappel du récit édifiant et du jeu de rôle. Je suis allé relire des fables en ligne et j'ai réalisé que toutes commencent par la présentation du protagoniste et de sa vie quotidienne (parfois de l'événement perturbateur). Ainsi, j'ai décidé de commencer le texte d'introduction de cette manière, en plaçant toutefois le lecteur (par l'utilisation du 'vous') dans le rôle du protagoniste pour cette fois-ci cadrer la section dans une philosophie de jeu de rôle. Ironiquement, une fois la scène décrite, j'ai ressenti, impulsivement, le besoin de demander au lecteur ce qu'il faisait (la phrase classique: "Que faites-vous?"), comme si je venais de terminer la description d'une scène dans un jeu de rôle particulièrement porté sur la co-création narrative. J'ai justement l'impression de donner une saveur, une présence subtile, aux deux essences que j'ai identifiées plus haut comme centrales pour convaincre mon public universel de la pertinence du produit: le récit édifiant et le jeu de rôle.

[s][c] Il est rassurant que même dans un état de création plus fluide, ma manière de concevoir est essentiellement proche du design persuasif. Ainsi, le projet de design dévie d'une application forcée du cadre théorique vers une combinaison d'utilisation forcée et de reconnaissance des patterns du design persuasif dans mes élans créatifs. Je pourrai donc analyser à la fois ce qui arrive lorsque je me force à concevoir de manière créative, le moment où la manière où j'échappe le contrôle de ma manière de concevoir et les liens entre ma manière de concevoir naturellement et celle que propose le design persuasif. Je me demande si certains concepts doivent être forcés alors que d'autres sont déjà attachés à mon mode de réflexion en action.

**[p][m] Avec le recul, je crois que ma section de présentation du jeu de rôle est insuffisante pour les joueurs novices. Je crois que je m'adressais inconsciemment aux joueurs plus aguerris. Je verrai à corriger cela lors de la prochaine séance.**

[c][m][r] La création des règles s'est faite étonnamment facilement, j'ai opté pour un système de précalcul, semblable à Donjons et Dragons, qui permet aux joueurs d'avoir tous les renseignements nécessaires déjà inscrits sur la feuille de personnage lors des scènes d'action. L'imbrication des leçons et des compétences me semblait naturelle, on y retrouve encore le rapport au tout en faisant référence au récit édifiant, parfois aussi appelés les récits d'apprentissage, qui sont essentiellement une fiction qui vise à nous apprendre quelque chose, souvent la prudence et/ou la modération. La progression de la difficulté est largement inspirée des pourcentages de succès tels que décrits dans Masterbook, de West End Game, probablement un des jeux auquel je fais le plus souvent référence dans mes designs de jeux de rôle. Les pourcentages sont effacés, les catégories sont adaptées au système et les qualificatifs utilisés sont des traductions très libres des mots relativement communs du jeu original, ainsi la référence est sans doute indistinguable depuis le jeu final, mais les traces des calculs sont disponibles dans un fichier Excel à parts. J'ai donné des coefficients à chacun des degrés de compétence en basant intuitivement sur une suite de Fibonacci, donnant ainsi une progression inversée à l'importance de considérer les degrés de compétence. Simplement, comme les protagonistes débiteront surtout avec des compétences au d4 et progresseront dans leur compétence, éventuellement jusqu'au d20, j'ai donné un poids plus important aux chances de réussite avec un d4 qu'aux chances de réussite avec un d20. Cette décision est purement intuitive, mais s'inspire des relations progressives triangulaires tels que décrites par Ian Schreiber sur son site "Game Balance Concepts". Ne pouvant pas savoir à quelle cadence les protagonistes apprendront des leçons, j'ai opté pour un système

Légende : [a] acte posé ; [b] bilan des forces ou faiblesse ; [c] utilisation explicite du cadre théorique ; [d] discussion ; [e] événement ; [m] mémoire/souvenir ; [p] progrès ; [r] référence à d'autres jeux/médias/etc ; [s] sensation imprévue.

facile de progression qui utilise le maximum du dé comme seuil (d4 si 4 leçon ou moins, d6 pour 5 ou 6 leçon, etc.). Il me semble que la progression sera à la fois ralentie par la progression de la compétence et accélérée par la petitesse de l'échelle des nombres de leçons nécessaires.

[c][m] Lors d'une conférence locale sur le design de jeux de rôle, j'avais évoqué le design persuasif comme étant une manière structurée de déterminer 3 piliers de jeu, le premier est un pilier d'assimilation qui permet au joueur de se retrouver dans une situation essentiellement familière, avec des mécaniques et de thèmes souvent lié au genre du jeu. Ce pilier vise à convaincre le public universel de la fonctionnalité de la proposition en posant des solutions éprouvées. Ensuite, on a un pilier de distinction qui tente de persuader le joueur que le jeu n'est justement pas pareil comme ceux qu'il connaît ET qu'il correspond encore mieux que les autres aux valeurs et à la pratique du ou des publics particuliers. Finalement, le dernier pilier fait un peu la synthèse des premier et s'attarde particulièrement à l'objectif du design en étant le pilier de l'expérience (type de plaisir) visé. On utilisera le vocabulaire des types de plaisir de notre recension (celui qu'on peut trouver dans la thèse, en page 11) comme pilier d'expérience.

[s][c][m] Mon pilier d'assimilation est la "progression du personnage". Chaque protagoniste débute avec une compétence plutôt faible dans tous les domaines et pourra, à travers ses actions, apprendre et devenir meilleur. Cet apprentissage se traduit par une chance plus élevée de réussir (ici à travers le changement de dé et des bonus circonstanciels). Le pilier de distinction est la "dépendance à l'échec". La manière de progression est pervertie en encourageant le joueur à engager son protagoniste dans des tâches au-dessus de ses capacités. Cette distinction découle directement de notre hypothèse de recherche, c'est à dire que les règles seront arrangées pour pousser le joueur vers ce genre de comportement contre-intuitif pour tout rôliste d'expérience. La contradiction de l'objectif des protagoniste avec le système de progression entraînera, on espère un dilemme lors de toute action. Le pilier d'expérience se retrouve donc entre la sensation et la narration, dans un type de plaisir que l'on nommera le "panache", pour reprendre le vocabulaire d'Olivier Caira. Les joueurs devraient être constamment à l'affût d'opportunité de mettre leur protagoniste en péril, ce sans 'jouer à tuer son personnage'. Cet équilibre risque d'être difficile à maintenir, mais devra passer par la réglementation.

## 17 février 2018

[a][b] Suivant la réflexion de la dernière semaine, je vais rajouter des détails sur la description des rôles de chacun des type des joueurs (joueur et arbitre). D'ailleurs, pour s'assimiler davantage avec les autres jeux de rôle, je changerai le titre de l'arbitre pour maître de jeu. Ce qui m'agace avec ce terme, par contre est que son féminin (maîtresse de jeu) est assez bizarre... peut-être à cause de mon association avec l'usage vieillot du mot pour faire référence à la maîtresse d'école? Où est-ce son association avec les relation adultère? Malgré tout il me semble le plus approprié pour maintenir le sentiment d'assimilation avec le jeu de rôle traditionnel.

[c][p] En décrivant plus en détail le rôle de l'arbitre, je me retrouve à devoir décrire une manière de créer une aventure. Ainsi, j'utilise encore ici le rapport au tout pour combiner l'aspect jeu de rôle à celui du récit édifiant. Chaque aventure est bâtie autour d'une leçon qui se retrouve dans l'obstacle majeur/l'antagoniste. Le reste de l'histoire est ensuite bâtie pour passer de l'événement perturbateur à l'obstacle majeur où les péripéties permettra d'apprendre les leçon pertinente pour surmonter l'obstacle majeur. Instinctivement, j'utilise des exemples de conte de fée et de récits édifians pour illustrer la leçon et l'obstacle majeur. Toutefois, les exemple pour la construction de l'aventure sont plus concret et ne font pas référence à des

fables connues. Je me retire donc de la transivité de la valeur des récits édifiant connus pour encourager l'arbitre à s'en éloigner également lors de la construction de son aventure.

[p][s] Pour le chapitre de construction d'aventure, j'utilise les termes traditionnels issus des cours de français du secondaire (situation initiale, événement perturbateur, climax, etc.) pour créer de la familiarité. Je me sens revenu au point où je dois convaincre le public universel qu'il est capable d'affronter cette tâche puisqu'il sait utiliser ces concepts depuis son adolescence. Ainsi, je remarque une boucle entre les public à qui je m'adresse dans la conception du jeu. Dès que je touche à un nouveau type d'activité, je dois remonter au public universel avant de m'adresser au public particulier. Cette boucle est beaucoup plus rapide par contre puisque la saveur du jeu est fortement imbibée dans le reste du texte à travers les exemples.

## 24 février 2018

[m] Samedi dernier, j'ai pu compléter une première version des règles. Je crois que le jeu est probablement jouable tel quel, il reste à relire pour m'assurer que toutes les règles sont bien présentes et compréhensibles, passer le texte sous Antidote pour attraper les fautes de langues et organiser une lecture en groupe.

[m][b] le système de progression était tellement au centre de mes préoccupations que je me suis rendu compte ensuite que les personnages n'avaient aucune manière de périr (malgré que cet élément était ancré dans la progression du jeu). C'est en comparant le jeu avec Abstruse (un autre jeu sur lequel j'ai travaillé l'an dernier) que je me suis rendu compte du manque. Le design persuasif n'a d'ailleurs pas de processus de validation de complétude en tant que tel (alors qu'en design de jeux de manière générale une approche systémique permet de remarquer ce genre de chose). Je réalise en fait que le jeu de rôle est particulier au sens où le manuel de règle englobe tellement de chose et d'explication qu'il semble redondant de produire un document de design en parallèle. Un autre exemple de l'importance d'une bonne documentation.

[m][d][c] Satisfait d'avoir rendu mon projet à une phase frôlant le playtest, j'ai discuté avec ma conjointe des solutions de design que j'y avais inclus. Elle a tiqué à l'inclusion du simplet, un archétype de personnage centré sur la motivation, mais qui avait des difficultés à apprendre des leçons. Comme elle l'a remarqué, même si le traitement du simplet (mis à part son nom) était respectueux de la condition des personnes avec un trouble d'apprentissage, elle croyait que l'interprétation des personnages simples par les joueurs allait sans aucun doute être de mauvais goût. J'ai donc décidé de le retirer et de le remplacer vers l'aristocrate surprotégé qui n'a jamais rien appris. Cette nouvelle solution fait directement référence aux récits édifiants qui montrent souvent des princes et princesses naïfs et inexpérimentés. Continuant dans cette perspective, j'ai remis en cause le vieillard, qui n'apparaissent pas souvent dans les fables. Je visiterai donc, à nouveau, les archétypes de personnages avec ce point de vue.

[m][b] En réflexion durant la création, je me suis rendu compte que peu d'éléments touchaient à la coopération, j'ai ajouté deux règles pour l'entraide, mais ça me semble encore faible. Le système ne soutient pas facilement la communauté. Je crois que je pourrais utiliser le fait qu'on doit déclarer tout haut les leçons utilisées pour simuler le conseil entre les protagonistes. Donc lorsque qqn utilise une leçon, tous peuvent en profiter.

### 3 mars 2018

[a] Aujourd'hui, j'ai installé le logiciel de reconnaissance vocale Nuance dragon professionnelle en français. Il faut encore que je m'exerce dans la dictée de mes pensées mais le processus risque d'accélérer considérablement la prise de notes dans le journal réflexif. Le logiciel semble reconnaître relativement facilement ce que je dis ce qui est un bon signe. Il risque par compte de manquer plusieurs virgules dans les phrases des sections qui suivent... Nous verrons demain samedi le 10 mars si le processus est assez grandement amélioré pour justifier cette dépense frivole. La section présente a été dictée verbalement et semble bien correspondre à la dictée que j'en ai faite.

## 14 mars 2018

Samedi dernier, j'ai pu compléter une première version de l'aventure et faire quelques modifications au livre des règles. Je crois que le jeu dans l'état où il est actuellement est complètement jouable mais nous aurons une lecture de groupe jeudi soir. Seront présents un étudiant à la maîtrise délicate un collègue chargé de cours délicat également et un lobbyiste particulièrement connu dans le monde des registres de la région métropolitaine qui a beaucoup d'expérience en jeu de rôle. J'ai bien hâte de voir ou d'entendre leurs commentaires, même si c'est la clarté et la lisibilité des règles qui seront au centre de notre discussion.

Dans la création de l'aventure j'ai d'abord débuté par une discussion avec Isabel Prochner, qui est intéressée par le projet. Elle m'a suggéré une histoire et ensuite nous avons fait une tempête d'idée qui a mené une série de péripéties qui nous semblent intrigantes. Ensuite je suis rentré au travail samedi pour la mettre sur papier l'exercice a été rapide mais la mise en place a été plus complexe. J'ai réalisé que ce qui pourrait être le plus intéressant est de donner des outils, des modules, au maître ou à la maîtresse de jeu. Ainsi j'ai créé des gabarits de scènes comme des scènes de persuasion, des scènes de combat, en fait de bagarre, des scènes d'investigation. J'ai ressenti le besoin de diviser les scènes en trois tiers d'expérience pour les personnages ou les protagonistes dans ce cas-ci, puisque le jeu impose un maximum de niveau de difficulté ou de seuil de difficultés il faut que les actions de chaque protagoniste soient rencontrées par une possibilité d'échec mais à la fois une possibilité de succès. Ainsi j'ai divisé chacune des scènes en trois niveaux d'expérience : débutant, intermédiaire et protagoniste avancé.

J'ai aussi remarqué que la gestion de l'échec n'était pas très explicite à l'intérieur du livre de règles. Dans la plupart des jeux de rôle, On ne suggère de rendre les chèques attrayants, simplement de ne pas simplement dire « tu as échoué rien ne se passe ». Dans notre jeu de rôle, chacun des échecs sur un jet dont le seuil est inférieur au maximum, donne un point d'expérience, ce qui devrait motiver les joueurs à toujours tenté de faire quelque chose d'un peu trop difficile pour pouvoir progresser. Toutefois, un échec où rien ne se passe n'est toujours pas intéressant d'un point de vue narratif. Ainsi j'ai rajouté une section à l'intérieur du lit de règles pour suggérer au maître ou à la maîtresse de jeux de toujours choisir entre deux options lors d'un échec, soit le protagoniste ayant échoué au test faire un point de chance ou l'action est un succès malgré que les points d'apprentissage soient acquis mais un autre problème apparaît. Après réflexion ce réflexe me semble un exemple parfait de la mise en présence en rhétorique. J'ai voulu faire un jeu centré principalement sur le besoin de l'apprentissage à travers les chèques et il semble qu'il soit particulièrement important de mettre cet échec à l'avant-plan de le rendre extraordinaire quoi.

Ceci conclurait donc le journal réflexif au sens où j'ai terminé ma phase de design. toutefois je tiens à faire une dernière révision du livre de règles et de l'aventure pour faire une réflexion post rationalisation de ce que j'ai véritablement fait.

J'ai choisi le nom *Doctrina fabula* par pure fantaisie, une traduction latin simple du récit d'apprentissage. Toutefois ce nom donne le ton du reste du jeu. Le mot doctrina suggère un certain apprentissage une façon de penser qu'il va falloir adopter. Fabula rappelle le mot fabuleux ou fable plus simplement. Je crois donc que le titre met en présence deux thèmes importants du point de vue du joueur fait ce qu'on veut qu'ils aient en tête pendant le jeu. j'ai ajouté une section « mentions légales et références » pour donner un certain sérieux au projet, pour prouver aux joueurs qu'il y a une considération légale et sérieuse dans la création de ce jeu ici et non pas simplement un outil pour la recherche. Chacune des illustrations que l'on trouve à l'intérieur du livre de règles ont été des illustrations libres de droit ou du domaine public principalement trouvé sur Wikipédia.



Légende : [a] acte posé ; [b] bilan des forces ou faiblesse ; [c] utilisation explicite du cadre théorique ; [d] discussion ; [e] événement ; [m] mémoire/souvenir ; [p] progrès ; [r] référence à d'autres jeux/médias/etc ; [s] sensation imprévue.
---

la section « qu'est-ce qu'un jeu de rôle ? » Sert à la fois d'introduction livre de règles mais aussi l'introduction jeu de rôle pour les joueurs novices. On se sert principalement de l'exemple pour argumenter ce que devrait faire un bon joueur et/ou un bon maître de jeu ou une bonne maîtresse de jeu.

réflexion sur le monde fabuleux et très rapide, en fait très courte. On les décrit un monde inspiré des récits édifians, en pleine révolution industrielle, à ne pas confondre avec la révolution industrielle. Encore ici le but de mettre en présence le thème du récit édifiant à travers des exemples et des contre-exemples. oui introduit du coup l'idée des espèces de personnages, pour en reparler plus tard lors de la création du protagoniste. Cette rédaction en présage rappelle jusqu'à un certain point un ordre au méridien où l'on titille l'intérêt du spectateur ou de l'auditoire pour ensuite entrer plus dans les détails plus tard.

la courte section sur le monde fabuleux se termine justement par une ouverture vers les règles en proposant qu'on expliquera comment s'aventurer dans ce monde fabuleux à travers les règles. Ceci est je crois un bon exemple d'une structure en coexistence c'est-à-dire de rapports autour on ne suggère donc que l'aventure narrative est géré par les éléments formels c'est-à-dire le système de règles. Du coup on utilise également quelque chose qui se rapproche de la réciprocité et transitivité,, puisque si les règles et le monde et la structure narrative sont tous trois connectés l'intérêt dans l'un implique un intérêt dans l'autre pour l'auditoire.

La section « les règles » débutent par une sous-section dans lequel on ne suggère comment déterminer le succès d'une action. On nous explique rapidement les seuils de difficultés ainsi que les quatre domaines de compétences. La première page des règles à deux tableaux qui attirent automatiquement l'attention du lecteur un sur les qualificatifs et l'autre sur les objets circonstance. Nous avons aussi une section de list à points et un encadré. ces éléments sont particulièrement familiers pour les lecteurs de jeux de rôle traditionnel, Jésus instinctivement pensait à mon public universel en utilisant une forme qui leur sera familière. le reste de cette sous-section propose des manières alternatives de gérer le succès comme les courses guidage feroutage coopération etc.. j'ai aussi inclus un très court paragraphe sur les points de chance puisqu'il était nécessaire d'avoir un équivalent : une vie si les chèques ou la mort d'un protagoniste, fait partie intégrale du système de règles et d'apprentissage.

« L'apprentissage, les leçons et la compétence » est le titre de la sous-section qui suit on lui explique comment on accumule les points d'apprentissage ont été trouve un tableau sur les seuils maximum et les titres font des liens entre le succès et l'échec de la section précédente et la progression du personnage. Ceci positionne donc cette nouvelle sous-section dans un rapport ou tout mais aussi en juxtaposition avec le système de détermination de succès.

la prochaine section, « créer un protagoniste », a été montée pour accélérer non seulement la création originale des protagonistes mais aussi pour assurer un changement rapide de protagoniste lors de la mort de celui-ci. Nous avons intégré un nombre très limité : une chance justement pour mettre en scène les récits édifians dans lesquels les protagonistes se trompent et souvent paient cher le prix de leur échec. Toutefois si nous voulons que les protagonistes puissent perdre et mourir rapidement nous ne voulons tout de même pas que les joueurs soient exclus trop longtemps de la coopération narrative. Il existe donc un lien causal entre la rapidité création des protagonistes et l'encouragement des règles pour le joueur a tenté des actions dangereuses et difficiles. Les espèces qui ont été choisies pour le jeu (l'enfant, l'aristocrate, le chat, la chèvre et le cochon) ont évidemment été sélectionné pour mettre une fois de plus en présence l'idée du monde fabuleux, de récit édifiant en utilisant des espèces que l'on retrouve souvent dans les contes de Perrault par exemple.

Le reste du livre de règles propose une méthode assez prescriptible pour créer votre propre aventure. Il me semblait que ce défi était le plus grand pour des joueurs potentiellement novices. Comme ce jeu est simple et que le monde fabuleux en est un qui est familier, il me semble que le jeu aurait pu être particulièrement populaire pour des joueurs n'ayant jamais vraiment joué à des jeux de rôle ainsi je m'adresse fondamentalement à l'auditoire universel à travers ses sections du jeu. Inversement, nous avons inclus toute une section sur les scènes que rencontreront potentiellement les joueurs. Ceci rappelle un peu la structure des jeux 'motorisé par l'apocalypse' qui offre une série de Moves et met donc en présence l'expérience fondamentalement narrative qui est proposée par ce type de jeux (pour les joueurs étant familier avec ce système).

Finalement, la feuille de personnage se trouve à la fin complètement du livre des règles on les trouve les sections suivantes : le titre du jeu, le fait que ce soit la feuille de personnage, le nom, le concept, l'espèce du protagoniste, c'est. Chance, sa motivation, sa prudence, c'est pour l'apprentissage actuel ainsi que quatre tableaux correspondant aux quatre domaines de compétences (athlétisme, connaissances, furtivité, relations sociales) et un encadré pour les objets détenus par le protagoniste. Le but évidemment de cette page et de servir de mémoire pour le joueur, mais elle sert aussi de rapport autour en tant que synthèse de la création et la progression des protagonistes.

L'aventure, « l'inacceptable disparition des tartes aux murs », n'est qu'un guide pour le maître de jeu puisque tout ce qui s'y trouve n'est qu'une série de suggestions de scènes qui ont directement leur contrepartie dans le livre de règles. En fait, ce n'est pas tout à fait vrai. Elle établit également des objectifs clairs pour les joueurs, et donc par extension, pour les protagonistes. L'aventure ne compte que six pages, plus par souci d'économie de temps pour le mettre de jeu qu'autrement. En effet, en mettant la description des types de scènes dans le livre de règles, on a donc pu partager la lourdeur de la gestion du système entre le maître de jeu qui doit prendre les décisions et les joueurs qui doivent comprendre sa mise en application.

Je crois donc que ceux-ci concluent ma réflexion sur la création en elle-même à partir de ce qui a été créé. Je vais maintenant faire l'exercice inverse c'est-à-dire de parcourir ma section sur le dessin persuasif de jeux tels que décrits dans le cadre théorique des chapitres précédents.

La phase 1C commence par des traductions nécessaires pour la mise en place d'une approche des Indes persuasives au jeu. On lui indique qu'on voudra : « positionner le design persuasif de jeux dans le discours du design et du design de jeu donc en tant que pratique qui vise à stimuler l'excellence et l'épanouissement de l'utilisateur » Et « positionner le désintérêt persuasif de jeu en marge du discours du design en termes d'intérêt de rôle du public et de rôle du produit dans l'art un argumentaire », d'un point de vue de design de jeux expérience du dessin persuasif est très semblable sinon instinctive. Il semble que le design persuasif m'a permis de créer des critères plus clairs et explicites mais utilisés de la même façon que les critères instinctifs que j'utilise habituellement. En fait à réflexion il semble très facile de toujours pouvoir raccrocher mes actions à des concepts fondamentalement rhétoriques, mais que je le fais de façon totalement intuitive et non pas rationnelle. Il semble donc que nous pourrions retirer l'idée de la persuasion du dessin persuasif de jeux, de renommer tous les concepts et ainsi proposer un vocabulaire plus précis pour le dessin de jeux de façon générale. Ceci étant dit, Ma familiarité avec la perspective de dessins persuasifs me suit depuis bientôt cinq ou six ans, elle a probablement transpiré à l'intérieur de mon système de réflexion et de mes réflexes designers. Le rôle du public ne semble pas avoir été fondamentalement altéré par l'approche de raisin persuasive au jeu, toutefois elle est fondamentalement modifiée dans sa perception. La dualité universelle et particulier Change énormément la perspective du designer. On s'éloigne de la perspective

d'innovation à tout prix pour une approche qui favorise l'évaluation de ce qui devrait être différent et ce qui devrait rester familier. d'un point de vue émique, Je ne me rappelle aucunement avoir ressenti une pression ou même une considération pour amener le produit à obtenir un rôle dans l'arène argumentaire. Ceci étant dit, il me semble clair Que le jeu pourrait tenir son bout dans une telle arène argumentaire en confrontation ou en coopération avec un discours marketing. Simplement, l'approche des Indes persuasifs m'a amené à concevoir un jeu avec un message clair, c'est-à-dire une expérience balisée par des règles qui permet de jouer et de progresser à l'intérieur du jeu de façon optimale. Bien que l'on puisse utiliser ce jeu de la manière que l'on souhaite, l'espace d'action est un éventail indéterminé de décisions possibles dont l'objectif reste semblable, c'est-à-dire régler les problèmes en tentant des actions potentiellement dangereuses. Cette expérience se veut unique et je crois fondamentalement qu'elle sera respectée et adoptée par tous les joueurs du moins après une heure ou deux de jeu. Un discours marketing complémentaire pourrait possiblement même accélérer cette transition vers l'expérience souhaitée. Le jeu tient donc indirectement un rôle dans l'arène argumentaire, au sens où son fort message impose une direction sur le mode de vente qu'on devra utiliser pour créer une synergie.

On voudra aussi « associer le dessin persuasif à des modèles préalablement identifiés spécifiquement au modèle de la forme de communication et de conversations de Perrin qui consiste soit le Design comme une conversation à travers la construction et les tests convoqua le designer avec la situation ». Dans un sens des Indes persuasifs étonnés de son vocabulaire plus clair et de ses objectifs explicites, et peut-être un exemple d'autant plus pertinent de communication et de conversations avec le produit. Le message de l'expérience fondamentale qui sont très clair En dessin persuasif donne des critères que l'on peut facilement mettre en place mais en même temps permet une écoute du développement du jeu d'autant plus pertinente.

Le système persuasif du dessin de jeu m'a instinctivement amené vers le dessin une éthotique pour deux raisons : d'abord, je n'ai pas une réputation établie de designers de jeu de rôle même si je suis connu au sein de la communauté des rôlistes. Ensuite, le jeu vise à la fois les joueurs expérimentés en jeu de rôle mais aussi les novices. Ceci impose une considération particulière pour l'esthétique recherchée par un éventail de joueurs particulièrement larges. Pour atteindre mon objectif de rassurer les joueurs novices j'ai eu tendance à surexpliquer et à détailler de manière beaucoup plus grande que d'habitude certaines parties Ce qui s'aligne Bien avec l'idée du design éthotique

D'un point de vue de l'identité du public, le design persuasif nous propose de comprendre le joueur sous plusieurs axe: L'objet d'interaction, le type d'activité, le contexte d'utilisation, et l'implication. Les joueurs de jeux de rôle voudront interagir avec le récit lui-même ; dans le cas de notre jeu ceci se fera autant à travers la description des actions de notre protagoniste que dans la volonté souvent explicite d'envoyer ledit protagoniste à l'abattoir. Le jeu se joue en groupe, ce qui contraste avec la tradition des récits édifians qui n'ont habituellement qu'un seul protagoniste. Ceci permettra aux joueurs d'être au sens de l'action lorsqu'il le sente pertinent soit parce qu'ils sont les plus compétents ou inversement parce qu'ils ont besoin de devenir. Nous avons déjà discuté de façon longue de la dichotomie entre le public universel et le public particulier, mais je crois qu'on devrait encore récits répétés son apport fondamental au design persuasif. Cette double réflexion permet à la fois de rassurer et de proposer des idées nouvelles.

L'identité du produit fait largement écho au modèle MDA au sens où on structure chacune des mécaniques du jeu en fonction d'un objectif précis du point de vue expérientiel. Une perspective particulièrement systémique est imposée par le design persuasif pour attacher chacune des règles avec un objectif précis qui correspond à l'un des critères de designs qui ont été établis. Des à une persuasif force une conscience plus explicite de la structure dans laquelle on arrangera les mécaniques pour correspondre à ces critères.

Il est difficile de discuter des affaires denses et des signifiants dans la ludodiegèse puisque très peu d'images sont utilisées dans le livre de règles et dans l'aventure et que le jeu de rôle se déroule principalement dans l'imaginaire des joueurs. On pourra par contre dire que les objets sont fondamentalement attachés à leur utilité à l'intérieur du système de jeu puisqu'ils sont convertis, en un sens, en bonus ou pénalités simplement.

Nous allons donc maintenant Explorer les structures d'attributs ludiques d'abord les attributs identitaires. Nous avons un chapitre entier dédié à la définition du jeu en tant que jeu de rôle. Jeu de rôle existe évidemment coexistence avec le monde fabuleux et les récits édifiants. On réutilise à la fois l'essence du jeu de rôle à l'intérieur des règles de la présentation des règles à l'intérieur du livre des règles, mais aussi quelques images empruntées directement à des comptes de Charles Perrault. Ceci correspond, en un sens, à l'essence et au symbolisme de nos deux critères principaux. Je ne crois pas qu'il existe de double hiérarchie dans la création du jeu de rôle que je viens de terminer. Nous avons toutefois identifié plusieurs rapports ou tout en fait il semble que ce soit le *modus operandi* du design persuasif, c'est-à-dire enchâsser les règles et le monde dans un tout cohérent et une expérience visée. Nous avons créé plusieurs liaisons principalement pour aider la compréhension d'un point de vue du public universel nous avons utilisé plusieurs exemples lorsque les règles étaient difficiles à expliquer ou à comprendre peu d'œnologie ou de métaphores ont été utilisées sinon en forme d'exemple pour rappeler comment ces concepts sont utilisés dans les récits édifiants connus.

Le jeu juxtapose naturellement deux expériences ou objectifs : c'est-à-dire celui de réussir à surmonter les obstacles et celui d'échouer lamentablement. On crée donc un rythme entre ces deux expériences en encourageant le joueur à surmonter les obstacles lorsqu'il ne peut ou en faisant de son mieux pour échouer grandiosement lorsqu'il ne peut pas faire autrement. On crée donc une certaine forme d'incompatibilité mais en juxtaposant ces deux formes d'expériences complémentaires le joueur se retrouve à devoir créer une stratégie, plutôt une tactique, pour arriver à ses fins.

Nous utilisons le jeu de rôle et le récit édifiant comme critère de base mais aussi comme référent externe, nous utilisons donc, par transitivité, la réputation de ces deux éléments connus pour attirer l'intérêt du public.

Le système de règles de ce jeu, comme pour celui de tous les jeux de rôle, exposer les statistiques de succès aux joueurs avant qu'il puisse prendre une décision à l'intérieur du récit. En ce sens, il semble d'autant plus pertinent d'avoir utilisé des types de scènes avec des seuils de difficultés explicites directement dans le livre des règles. Nous renforçons donc le lien causal entre le succès et la bonne décision prise par le joueur en pleine connaissance de cause. Non seulement il pourra choisir l'action spécifique qu'il voudra que son protagoniste utilise à l'intérieur du récit, mais aussi vers quelle type de scène il voudra amener la narration. On module donc, d'une certaine façon, les possibilités, pour le maître de jeu, de mettre l'aventure sur « une rail de train ».

Nous explorons maintenant les éléments de la structure ludique. Il semble clair que la présence est l'un des concepts fondamentaux de la traduction de la rhétorique vers le design. Il nous est souvent entendu de dire que « si ce n'est pas dans les règles, ce n'est pas dans le jeu ». Cette maxime représente exactement la mise en présence de la rhétorique. Avec des critères clairs menant vers une expérience visée, la mise en présence est d'autant plus importante. On voudra retrouver ses thèmes et ses critères à travers chacune des décisions que l'on prendra pour le jeu.

Étant donné de la dualité entre le public universel et le public particulier, le design d'un jeu, surtout lorsqu'il est persuasif, Demande à la fois une assimilation et une dissociation à travers un système innovateur. On réutilise donc à travers la conception du jeu plusieurs thèmes plusieurs mécanique et plusieurs façons de décrire les règles empruntées à plusieurs jeux de rôle, permettant ici de s'assimiler au genre. Même cette distinction revient fondamentalement à une assimilation avec d'autres thèmes, cette fois-ci tirée de la littérature. On a donc une innovation entraînée par le marché l'évolution naturelle d'un produit, c'est-à-dire une suggestion d'une expérience différente à l'intérieur d'un contexte familial.

Nous allons maintenant discuter de l'interaction entre ces éléments. D'un point de vue de force et d'ampleur, il semble que les critères ont été instinctivement mis de l'avant et donc mise en convergence pour créer un tout cohérent. Initialement la thèse proposée par le jeu, c'est-à-dire de d'apprendre à travers l'erreur, et fondamentalement contradictoire avec l'expérience classique des jeux de rôle, c'est-à-dire que l'expérience mène à l'apprentissage à travers le succès. L'idée de vouloir volontairement se mettre dans une position dangereuse pour augmenter ses chances d'échouer fera face à une inertie et une résistance surtout de la part des joueurs expérimentés et des joueurs qui n'y connaissent pas grand-chose en jeu de rôle.. Nous croyons que une forte mise en présence et une forte convergence des règles et des objectifs orientés vers l'expérience visée, même si elle est contraire à l'expérience traditionnelle, permettra donc de surmonter ce défi. C'est d'ailleurs le but principal du reste de l'expérimentation à travers des tests utilisateurs.

Nous avons débuté le livre de règles avec une mise en contexte qu'est-ce qu'un rôle est ensuite de la description de l'univers dans lequel les personnages évolueront. En passant directement aux règles qui incluent l'apprentissage, nous avons remis en cause cette familiarité est donc forcée une réaction à la saisie de l'ordre par les joueurs. Simplement nous avons proposé quelque chose de familier pour ensuite expliquer comment cette familiarité viendra contredire l'expérience classique auxquelles il pourrait s'attendre.

Ceci conclut officiellement le journal réflexif lié à la conception du jeu *Doctrina Fabula*. Nous aurons probablement une autre entrée de journal pour les redesigns nécessaire suite à la lecture des règles ce jeudi.

### 3 avril 2018

Le travail de designer n'est jamais terminé. Malgré que l'entrée précédente spécifiée que ceux-ci concluaient le journal réflexif lié à la conception du jeu, J'ai du (après une lecture commune avec certains joueurs qui étaient au courant des objectifs de mon expérimentation) revoir plusieurs parties de mon livre de règles. Ces considérations étaient principalement basées sur une première lecture externe, donc un avis extérieur qui tentait de comprendre les règles du jeu. Ainsi plusieurs paragraphes ont été retravaillés, dans un but de clarté. Les règles en elle-même ont très peu changé.

On a tout de même porté mon attention la stratégie intimidante de simplement renvoyer un personnage protagoniste à sa mort. J'ai fait des efforts pour mieux camoufler la stratégie intimidante, et réduire la quantité de bienfaits qui lui sont associés. Il était tout de même important, pour l'objectif de l'expérimentation, de maintenir les aspects bénéfiques de ce type d'événement.

Autrement les changements ont été principalement de nature visuelle, en y ajoutant plusieurs images, libres de droit ou du domaine public, ayant un lien avec les fables et les comptes.

Selon une proposition de Sébastien Savard, j'ai retravaillé tous les exemples du livre de règles. Sa suggestion était de créer une suite exemple qui raconte les péripéties d'un groupe de protagonistes, ou de marmots comme il m'a été suggéré de les renommer. Après avoir fait les changements, j'ai remarqué que cette réécriture permettait de coudre ensemble toutes les règles, et donner un sentiment de continuité dans la lecture. Le contexte dans lequel se déroulera l'expérimentation en est un de découverte. C'est-à-dire que les joueurs, qu'ils soient novices ou avancés, devront découvrir un tout nouveau jeu. Les règles peuvent sembler familières et respectent les conventions classiques du jeu de rôle, mais le système en tant que telle est unique. Ce changement dans les exemples s'aligne avec la considération de l'anxiété potentielle du public cible. Cette considération, d'ailleurs, a été au centre de tous les autres changements qui m'ont été inspirés par cette discussion.

Durant la réécriture, j'ai quand même eu l'impression que les règles s'étaient accumulées ce qui pourrait être rébarbatif pour les joueurs novices. J'ai alors décidé de réduire la quantité de règles à apprendre pour commencer. J'ai divisé la section des règlements en deux : (1) Les règles de base et (2) les règles avancées. J'ai de la difficulté à associer clairement cette manœuvre un type de public. D'un côté, la division vise à conforter le lecteur, ce qui est philosophiquement aligné avec le public universel. Toutefois il s'agit ici d'adresser les passions, la peur, d'un public particulier : celle des novices. Ce que particulier distingue donc l'idée du confort du public universel, pour le repositionner comme une passion de façon générale.

J'ai aussi eu l'occasion de retravailler l'aventure dans cette même optique. J'y avais laissé beaucoup d'espace pour le mettre de jeu afin qu'il puisse interpréter les manières de résoudre une péripétie ou une autre à sa manière. Toutefois j'appréhendais un va-et-vient constant entre les deux règles et celui de l'aventure dans un but purement mathématique, c'est-à-dire de trouver les difficultés le nombre de tests à produire et en plus devoir improviser un lien avec le reste du récit. Ainsi, je crée des encadrés dans chacune des sections. Ces encadrés proposent un type de scène au maître de jeu et divise ensuite le type de résolution selon les trois niveaux d'expérience : débutant, intermédiaire, avancés. Qui plus est, j'ai même suggéré dans ces encadrés le résultat du succès d'un ou l'autre des tests.

Cet ajout d'information et d'images étaient entièrement fondées sur une certaine forme d'empathie, la réduction du stress du novice devant l'inconnu était la principale source de motivation. Il devient clair à quel point le design de manière générale est un exercice d'empathie, ou non seulement saisir une opportunité

Légende : [a] acte posé ; [b] bilan des forces ou faiblesse ; [c] utilisation explicite du cadre théorique ; [d] discussion ; [e] événement ; [m] mémoire/souvenir ; [p] progrès ; [r] référence à d'autres jeux/médias/etc ; [s] sensation imprévue.
---

d'améliorer une situation où la vie quotidienne de l'utilisateur, mais l'on adresse aussi ses craintes ses envies et ses intérêts. Le jeu, comme un produit, n'existe à l'intérieur du système dans lequel il sera déployé. Son succès est entièrement dépendant de la décision de ce système de l'absorber ou de le rejeter. Ainsi même dans un contexte d'expérimentation, il est impensable de croire que les joueurs demeureront assidus si le jeu les effraie ou leur crée de l'anxiété.

J'ai organisé un test utilisateur pour l'aventure, ainsi que pour les règles. Celui-ci se déroulera ce jeudi, le 5 avril 2018, à partir de 18 heures à l'UQAT à Montréal.



#### 4 avril 2018

J'ai été confronté avec un dilemme particulier hier, lors de la conception du jeu. Dans un effort de standardisation de la manière de déterminer le succès d'un test, j'ai mis de côté la manière dont le combat est joué.

Dans la plupart des jeux de rôle, le combat a une section dédié, ne serait-ce que pour expliquer comment les blessure et la guérison fonctionne avec le système de résolution de succès standard. *Doctrina fabula* n'a pas de telle section.

J'aurais pu simplement en ajouter une, ou produire un exemple qui explique comment utiliser le système standard pour simuler le combat. Toutefois, les livret d'instruction étaient déjà partis à l'impression. Techniquement, toutes les informations utiles sont dans le livre de règle tel qu'il est, sans être clair.

Ceci m'a mené à la réflexion qu'une règle floue pourrait révéler la manière dont les maîtres de jeu réagissent dans ces cas, selon leur niveau d'expérience et les jeux auxquels ils jouent habituellement.

Ceci contrecarre les efforts de clarté et d'augmentation du confort / réduction de l'anxiété que j'ai déployé dans les dernière semaine, mais, par pur hasard, m'offre une opportunité d'observer comment le manque de système spécifique pour le combat sera palier par les maîtres de jeu. Le tout encapsulé dans la règle la plus conventionnée des jeux de rôle.

Parfois le hasard fait bien les choses.



## 23 avril 2018

J'écris cette entrée de journal un peu en retard. Les modifications ont été faites au cours des deux dernières semaines, en me basant sur les commentaires et les observations du test utilisateur datant de la fin mars. Devant les manquements et les problèmes potentiels rencontrés, j'ai décidé de créer une nouvelle version des règles qui adressait ces manquements. Au cours des prochains paragraphes, je vais les décrire une à une. J'ai bien peur toutefois que l'ordre dans lequel ces changements sont apparus ne soient plus à ses frais la mémoire pour pouvoir réellement les commenter.

J'ai d'abord vu diviser les sections. J'ai recueilli tous les conseils de pour le maître de jeu dans la section maîtriser l'aventure (par exemple section rendre l'échec intéressant). J'ai aussi remarqué que les points de chance travaillaient contre l'intention du jeu. D'une part les joueurs étaient découragés de tenter d'agir lorsque au moins un point de chance était perdue puisque leurs chances de succès étaient sévèrement handicapées. Sachant cela, le maître de jeu hésitait à imposer ce type de vénalité pour garder les joueurs en mode actif. Comme la mort des protagonistes était liée à la perte de tous ces points de chance, il devenait alors improbable qu'un joueur enviable. Pour combattre l'incohérence, il fallait mettre le joueur dans une position où lui-même décidait d'utiliser ces points de chances jusqu'à la mort du personnage. Ainsi je change les points de chance, d'une première façon, pour permettre au joueur d'annuler une conséquence de l'échec. J'ai ensuite rapidement remarqué que ce nouveau système gérant les points de chance correspondaient presque en tout point à l'une des possibilités qu'offrent les points de prudence. J'ai donc décidé de simplement fusionner ces deux systèmes. Le nouveau titre de C., Les points de prudence, résonne parfaitement avec l'idée des récits édifiants. En effet, les protagonistes de ce type de récit courent à leur perte justement lorsqu'ils arrêtent d'être prudents et qu'ils prennent des chances inutilement. Ainsi, cette combinaison permet à la fois aux joueurs d'obtenir le contrôle sur la défaite de son personnage, en plus de créer une cohérence avec le thème du jeu.

Un autre changement majeur qui est effectué la séparation entre les règles de base et les règles avancées. Après m'avoir, je vais combiner ces deux types de règles ensemble dans un tout cohérent, mais plutôt long à lire pour les joueurs, surtout les joueurs novices. Ainsi j'ai eu peur que la tâche soit trop rébarbative pour qui n'avait jamais essayé de jouer à des jeux de rôle avant. Étant donné la nature volontaire de la recherche, j'ai décidé de séparer les règles en deux pour permettre aux joueurs moins expérimentés d'avoir une tâche allégée. Dans le courriel de recrutement envoyé aux participants ayant déjà rempli le formulaire, je propose donc de lire les 15 premières pages pour tout le monde, les pages des règles avancées pour les mettre de jeu et les joueurs plus expérimentés, et, finalement, l'aventure et le chapitre sur maîtriser l'aventure seulement pour les maîtres de jeu. Cette manœuvre, je crois, répond à la crainte que j'anticipe inspirer chez les joueurs novices à propos du jeu. Elles cadrent donc avec les modifications faites alentour du 4 avril.

Suite aux tests, j'ai aussi remarqué que certaines valeurs utilisées dans le jeu étaient complètement déséquilibrées. Par exemple, la progression du coup de nouvelles leçons était particulièrement aiguë étant donnée que les chances d'échec réduisaient considérablement avec l'acquisition de nouvelles leçons. Bien que les systèmes ne reconnaissent pas la différence entre les points d'apprentissages acquis dans un domaine ou dans un autre, il faut absolument que le protagoniste échoue un test dans le domaine de la leçon souhaitée si l'on veut pouvoir l'acquérir. Ainsi il devenait presque impensable qu'un protagoniste puisse acquérir des leçons passées huit ou neuf leçons déjà guéries. La progression du coup a donc été réduite pour tous les personnages, ainsi que pour le cas spécial des aristocrates. Parlant des types de personnages, j'ai augmenté le nombre de ressources générales de chacun d'entre eux. J'y ai aussi ajouté

un nombre de points de prudence correspondant, à peu près, au nombre de points de chance qu'ils auraient dû avoir (donc trois).

Bien que, durant le test utilisateur, aucun des protagonistes ne soit mort, j'ai aussi anticipé une nouvelle incohérence du point de vue du maître de jeu des joueurs vis-à-vis la mort de l'un des protagonistes. En effet, il est toujours compliqué pour le maître de jeu de trouver une excuse pour intégrer un nouveau protagoniste à l'intérieur de son histoire. J'ai cru bon, donc, d'encourager les joueurs à prendre part à ce processus en offrant des récompenses et même tout un protocole alentour de l'intégration de nouveaux protagonistes dans l'histoire.

Modifications mineures : J'ai bougé la section personnage comme obstacle pour la sortir des types de scènes et la mettre en début de chapitre maîtriser l'aventure. J'ai aussi tenté de séparer les types de scènes pour les rendre plus faciles à consulter en leur donnant chacune une colonne (c'est-à-dire que chaque type de scène commence en début de colonne) et en ajoutant quelques images dans la section qui en était jusqu'alors dépourvue. J'ai aussi créé un tableau fédérant l'ensemble des tests proposés par type de scène est aussi par niveau d'expérience pour les protagonistes. Ce faisant, je pense qu'il serait utile pour le maître de jeu d'avoir accès à ces données de façon constante. J'ai ainsi ramassé tous les tableaux à l'intérieur du livre de règles et j'ai créé un aide-mémoire pour les maîtres de jeu.

Finalement j'ai dû évidemment réouvrir l'aventure et mettre le tout à jour pour le faire correspondre avec le livre de règles.

Je crois que cette fois-ci c'est la bonne, cette entrée sera définitivement la dernière du journal réflexif puisque l'expérimentation débutera dans moins de deux semaines et le livre de règles ainsi que l'aventure ont déjà été distribués aux participants. Ainsi, je commencerai l'analyse qualitative du journal réflexif à partir de QDA Miner dès demain.

# REPRÉSENTATIONS MODÉLISÉES

*NOTE: Vous trouverez ci-dessous des modèles qui représentent les définitions et regroupements de concepts importants pour les différentes sections du texte. Ils sont fournis ici pour offrir une vision globale de la progression de la réflexion du chercheur, mais ne sont pas inclus dans le texte pour ne pas distraire le lecteur du propos.*

## Annexe IV.1 Définition du design de Stéphane Vial (2014)

*Tel que discuté dans la section 1.2.1 de la thèse*

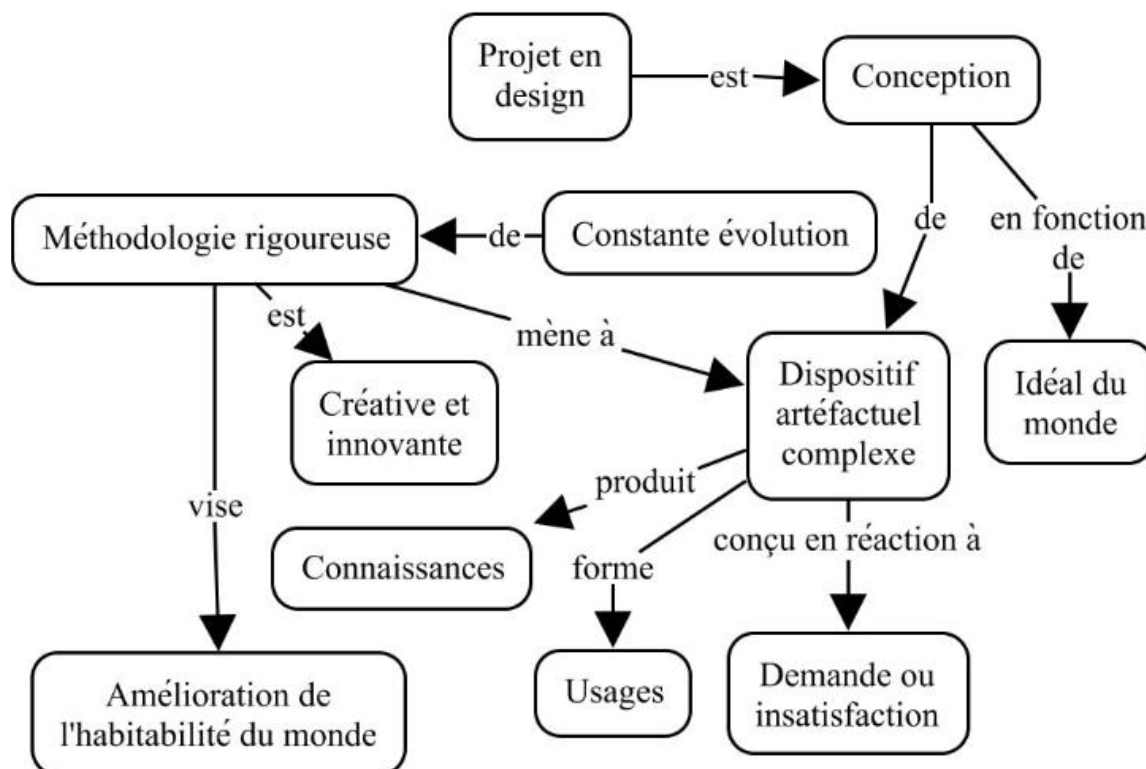


Figure iv-1: Représentation modélisée de la définition du design de Stéphane Vial (2014), conçue pour la thèse

« Pratiquer le projet en design, c'est concevoir en fonction d'un idéal du monde un dispositif artéfactuel complexe qui donne forme à des usages autant qu'il produit des connaissances, en réaction à une demande ou à une insatisfaction, et grâce à une méthodologie rigoureuse en constante évolution qui vise, de manière créative et innovante, à améliorer l'habitabilité du monde » (Vial, 2014, p. 28)

## Annexe IV.2 Notre deuxième définition du design

*Tel que discuté dans la section 1.2.1 de la thèse*

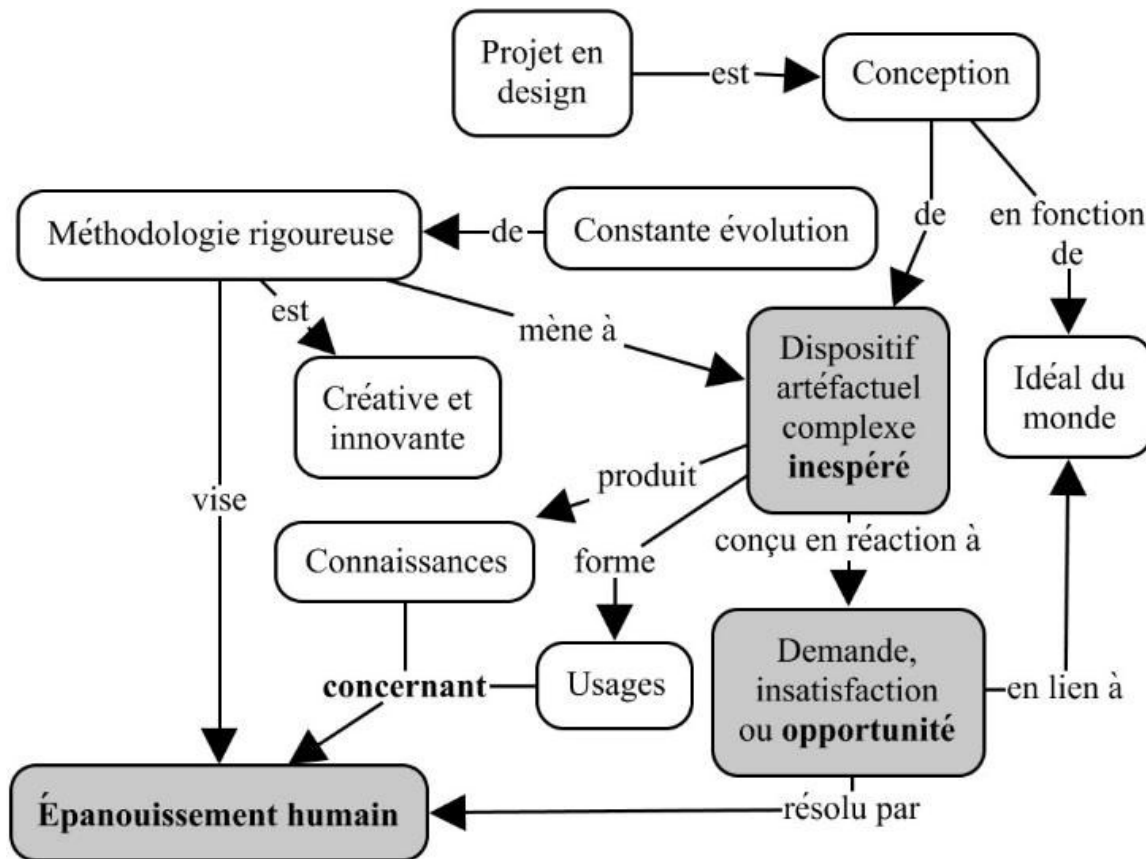


Figure iv-2: Représentation modélisée de notre deuxième définition du design

*Pratiquer le projet en design, c'est concevoir un dispositif artéfactuel complexe **et inespéré** qui donne forme à des usages autant qu'il produit des connaissances, **tous deux partageant l'objectif du dispositif**, en réaction à une demande, à une insatisfaction **ou à une opportunité**, et grâce à une méthodologie rigoureuse en constante évolution qui vise, de manière créative et innovante, **l'épanouissement humain**.*

## Annexe IV.3 Définition du jeu de Juul (2005)

*Tel que discuté dans la section 1.2.2 de la thèse*

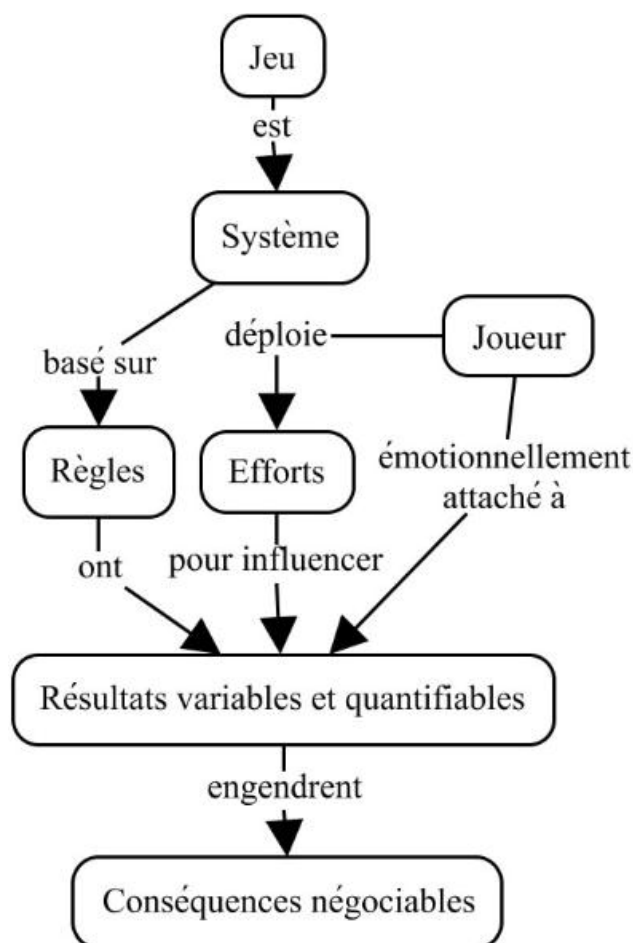


Figure iv-3: Représentation modélisée de la définition du jeu de Juul (2005), créée pour la thèse

Un jeu est un système basé sur des règles qui ont un résultat variable et quantifiable, dans lequel différentes valeurs sont associées à différents résultats, le joueur déploie des efforts pour influencer le résultat, le joueur se sent émotionnellement attaché au résultat, et les conséquences de l'activité sont négociables<sup>1</sup> (Juul, 2005, p. 36).

---

<sup>1</sup> Traduction de « A game is a rule-based system with a variable and quantifiable outcome, where different outcomes are assigned different values, the player exerts effort in order to influence the outcome, the player feels emotionally attached to the outcome, and the consequences of the activity are negotiable ».

## Annexe IV.4 Notre deuxième définition du jeu

*Tel que discuté dans la section 1.2.2.4 de la thèse*

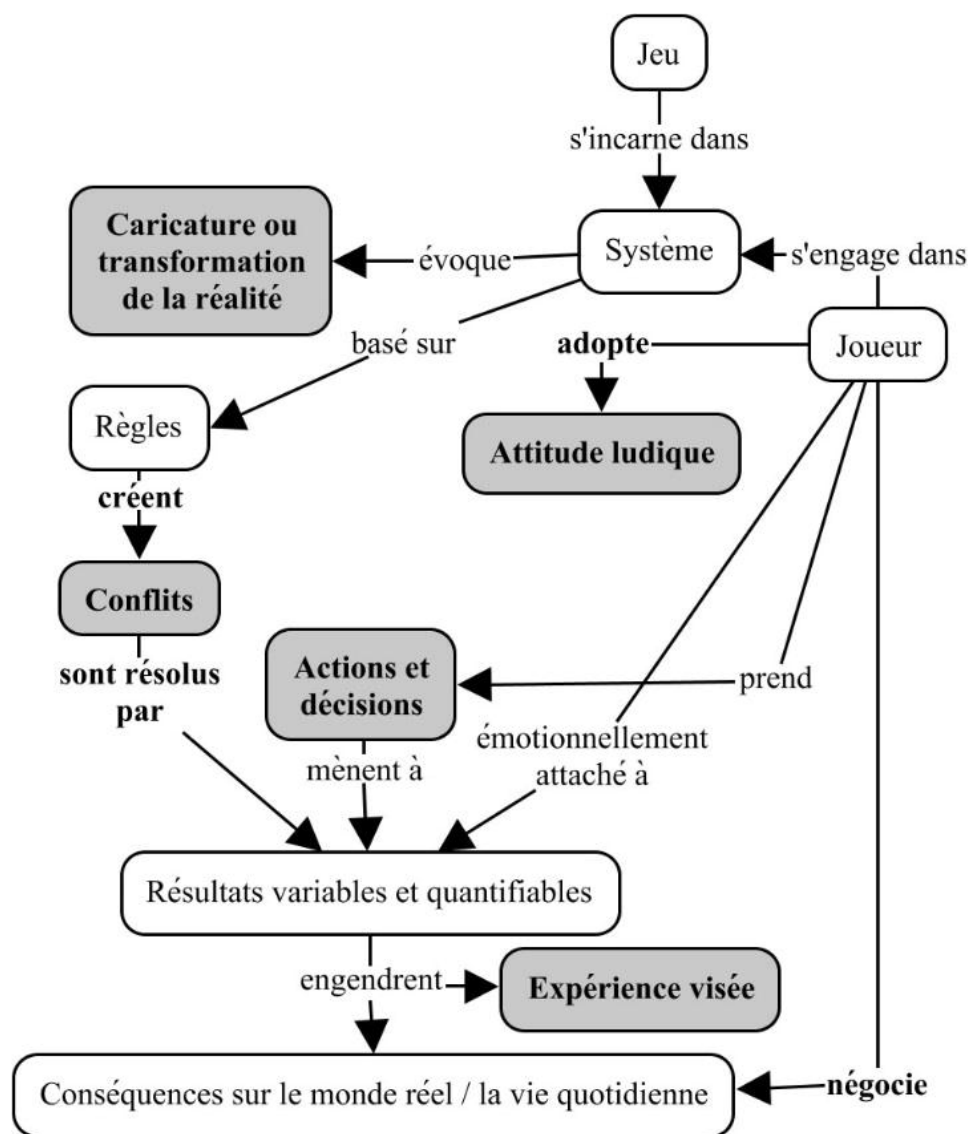


Figure iv-4: Représentation modélisée de notre deuxième définition du jeu

*Un **jeu** s'incarne dans un système, basé sur des règles qui créent **des conflits**, qui évoquent une **caricature ou transformation de la réalité**. Les joueurs peuvent adopter une **attitude ludique** et s'engager dans ce système. Ils prennent des **actions** et des **décisions** qui mèneront à un résultat variable et quantifiable auquel ils sont émotionnellement attachés. Les joueurs peuvent **négocier** si les conséquences matérielles de l'activité affectent ou non le monde réel. Ainsi, le jeu doit pouvoir motiver les joueurs à travers l'expérience qu'il propose, sans avoir besoin d'affecter leur vie quotidienne.*

## Annexe IV.5 Notre première définition du design de jeu

*Tel que discuté dans la section 1.2.3 de la thèse*

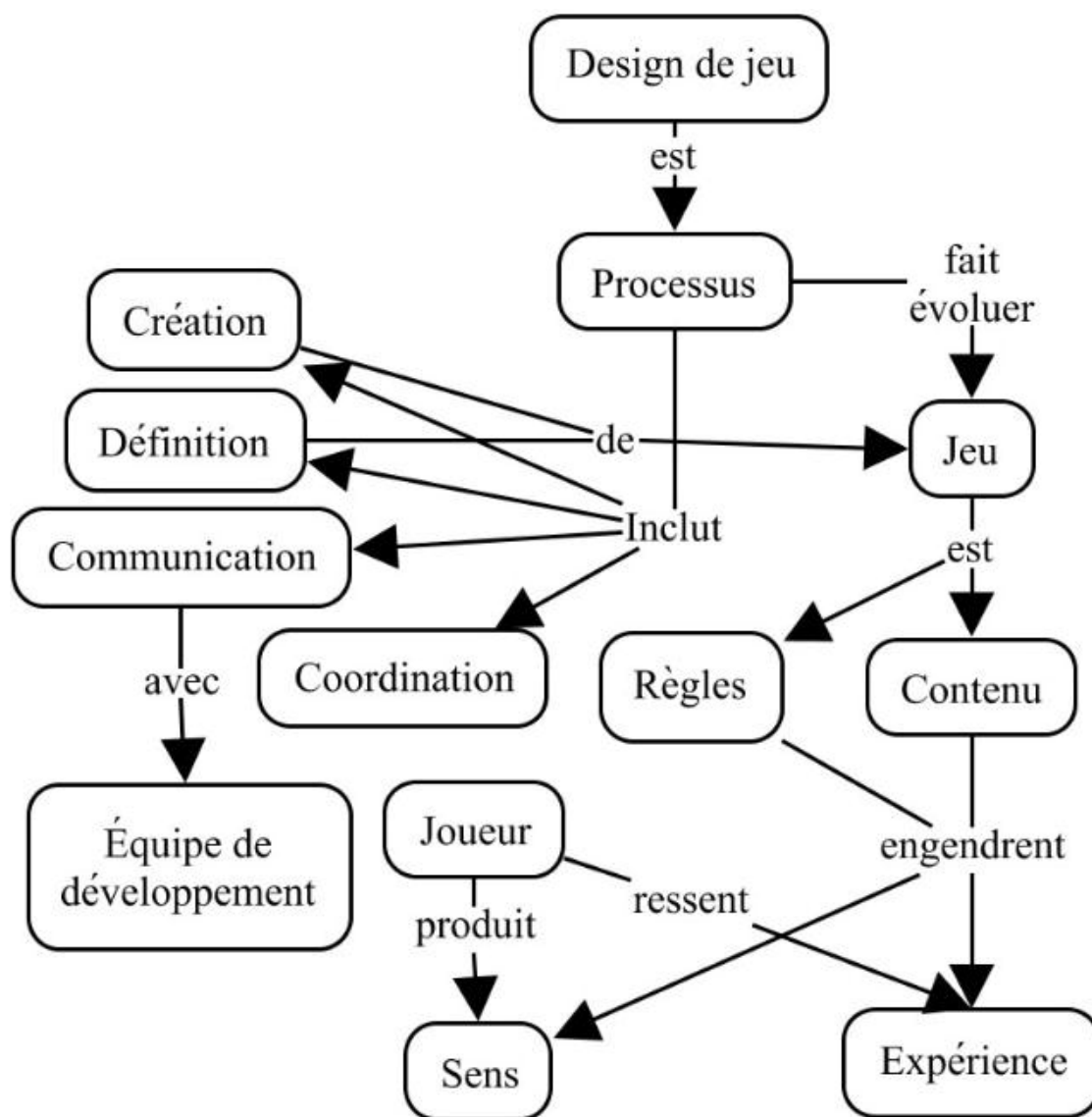


Figure iv-5: Représentation modélisée de notre première définition du design de jeu

*Le design de jeu est le processus de communication avec l'équipe de développement, de création, de définition et de coordination de l'évolution du jeu — c'est-à-dire le contenu du jeu et de ses règles — qui permettra au joueur de produire un sens en jouant, et engendrera une expérience pour le joueur.*



## Annexe IV.6 Notre deuxième définition du design de jeu

Tel que discuté dans la section 1.2.3.1 de la thèse

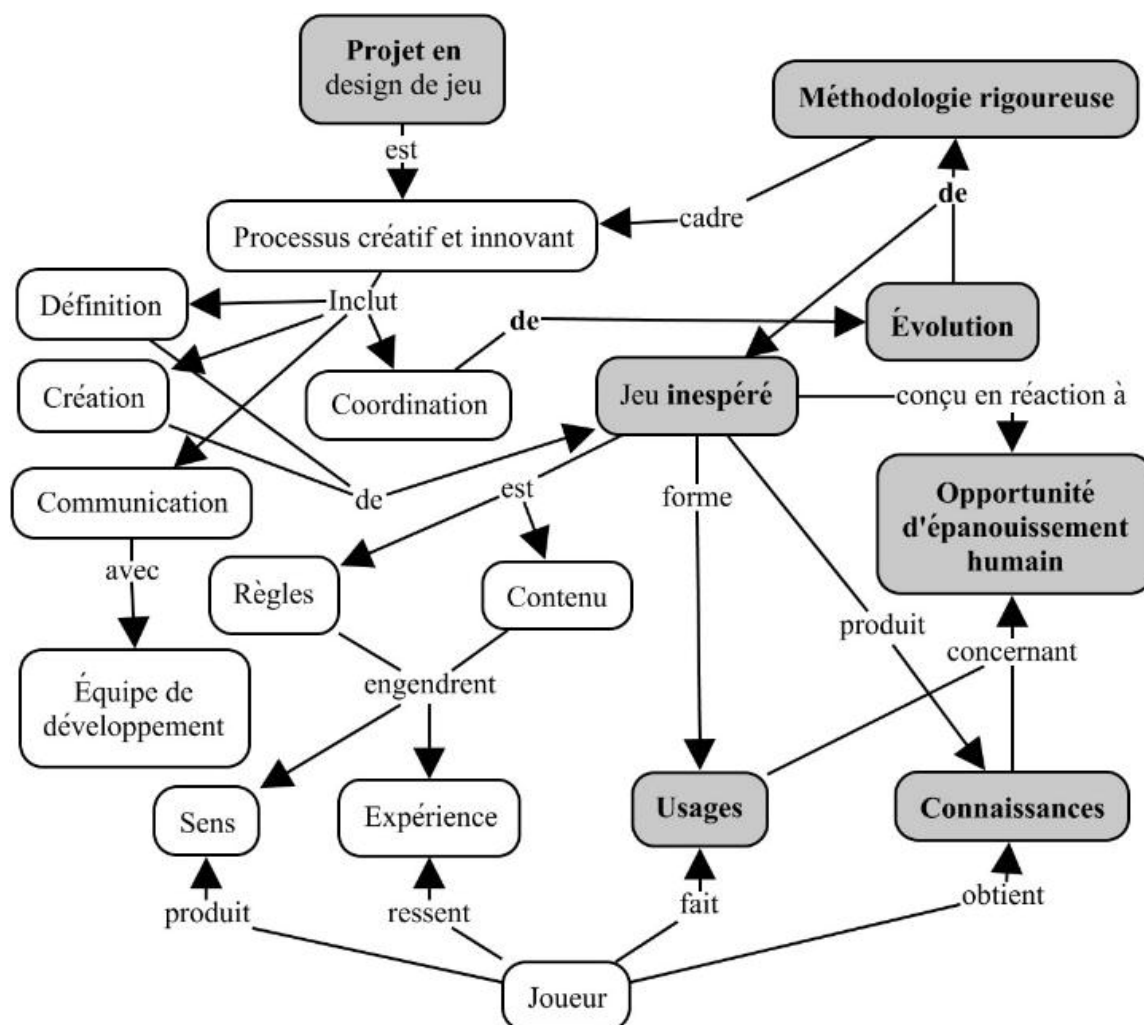


Figure iv-6: Représentation modélisée de notre deuxième définition du design de jeu

*Pratiquer le projet en design de jeu, c'est s'engager dans un processus créatif et innovant de communication avec l'équipe de développement, de création, de définition et de coordination de l'évolution de la **méthodologie** d'un jeu **inespéré** — c'est-à-dire le contenu du jeu et de ses règles — qui permettra au joueur de produire un sens en jouant, et engendrera une expérience pour le joueur. Le jeu donne naissance à des **usages** autant qu'il produit des **connaissances**, tous deux partageant l'objectif du jeu qui est conçu en réaction à une opportunité d'épanouissement humain.*

## Annexe IV.7 Notre troisième définition du design de jeu

Tel que discuté dans la section 1.2.3.2 de la thèse

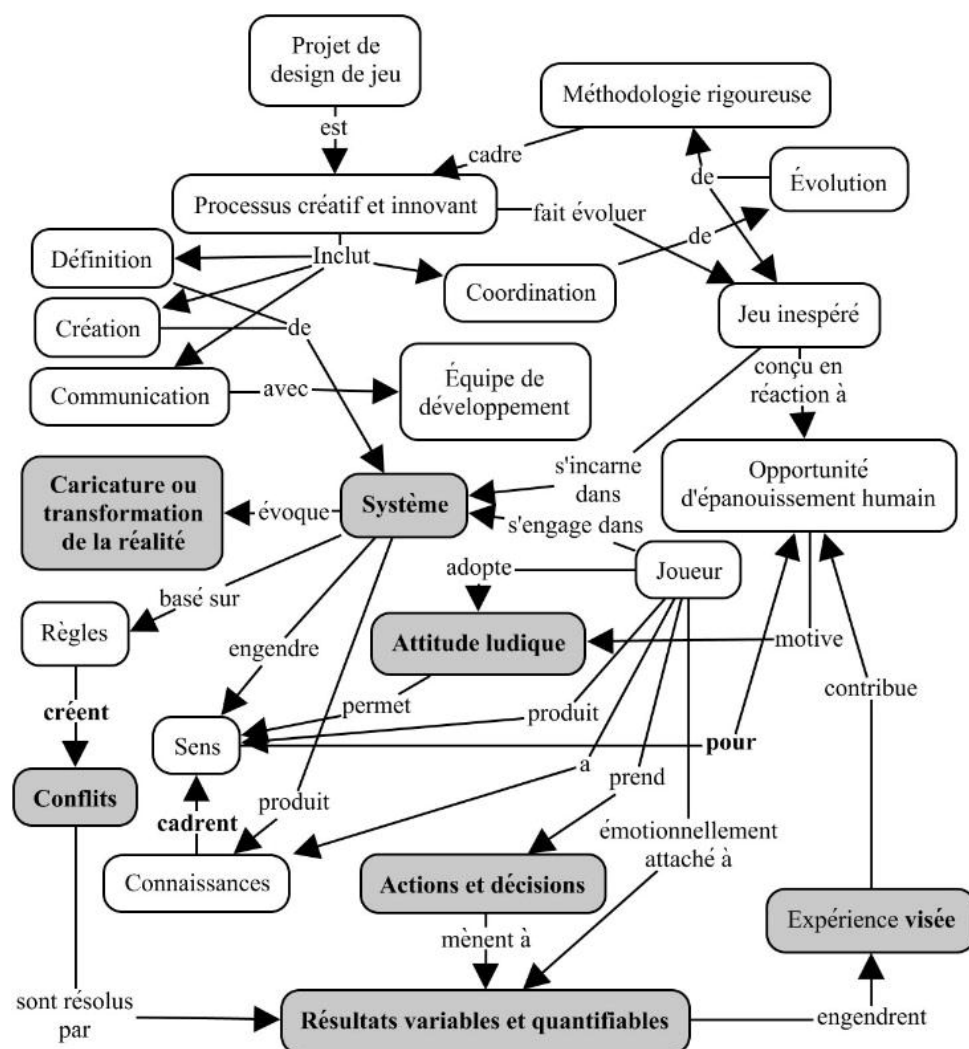


Figure iv-7: Représentation modélisée de notre troisième définition du design de jeu

*Pratiquer le projet en design de jeu, c'est s'engager dans un processus créatif et innovant de communication avec l'équipe de développement, de création, de définition et de coordination de l'évolution de la méthodologie et d'un jeu inespéré. Ce jeu s'incarne dans un **système** qui évoque **une caricature ou une transformation de la réalité** et qui est basé sur des règles qui créent des **conflits**. Le jeu est conçu en réaction à une opportunité d'épanouissement humain. La promesse d'un **épanouissement humain** motive d'ailleurs le joueur à adopter une **attitude ludique** qui lui permettra de produire un **sens** pour l'épanouissement promis et de s'engager dans le système, de prendre des **actions et des décisions** qui mènent à des **résultats variables et quantifiables** auxquels le joueur est attaché. Cela engendrera une **expérience** qui contribue à l'épanouissement humain.*

## Annexe IV.8 Notre quatrième définition du design de jeu

*Tel que discuté dans la section 1.2.4.3.3 de la thèse*

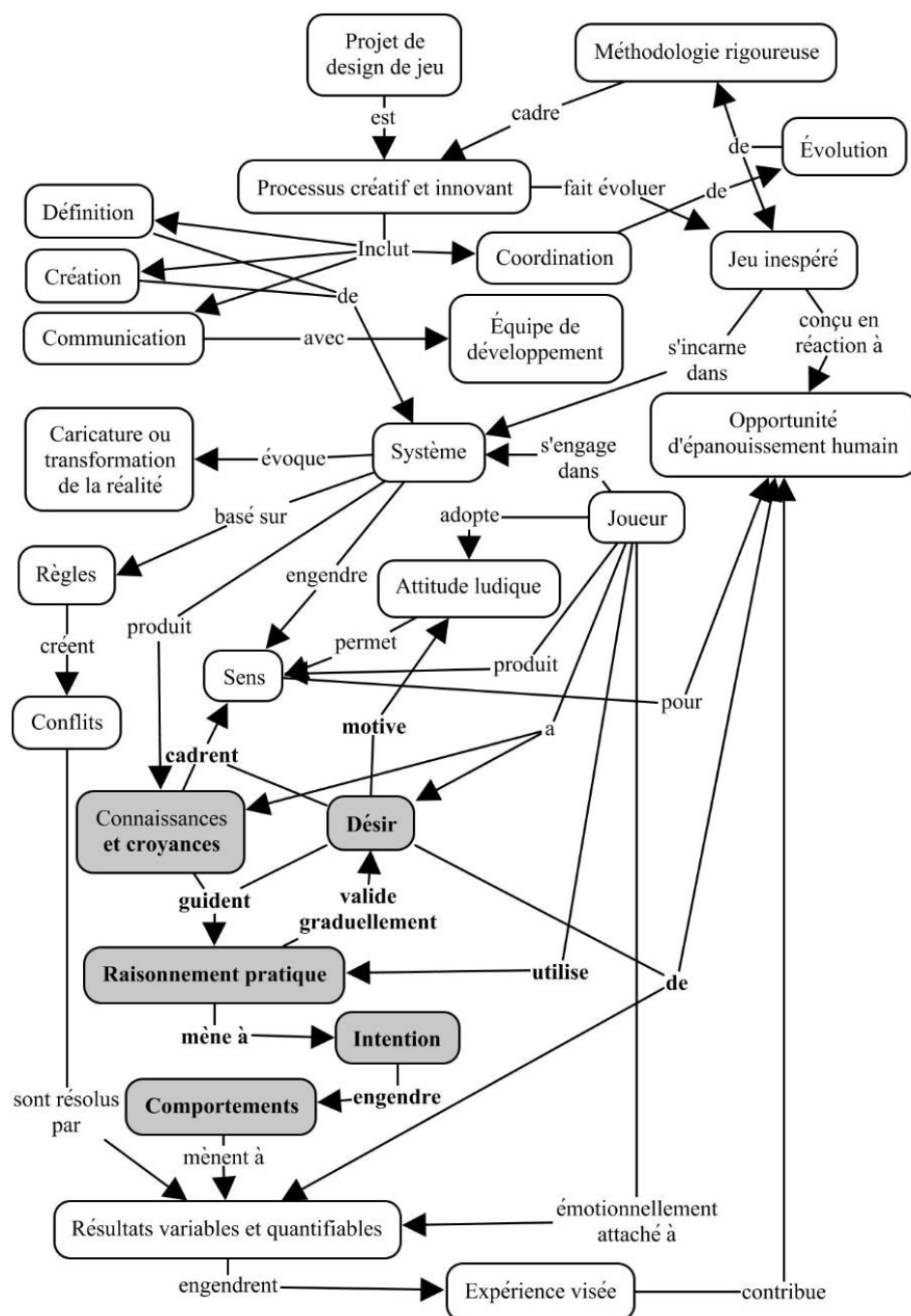


Figure iv-8 : Représentation modélisée de notre quatrième définition du design de jeu

*Pratiquer le projet en design de jeu, c'est s'engager dans un processus créatif et innovant de communication avec l'équipe de développement, de création, de définition et de coordination de l'évolution de la méthodologie et du contexte inespéré du jeu. Ce jeu s'incarne dans un système qui évoque une caricature ou une transformation de la réalité, et qui est basé sur des règles qui créent des conflits. Le jeu est conçu en réaction à une opportunité d'épanouissement humain. Le **désir** d'un épanouissement humain motive d'ailleurs le joueur à adopter une attitude ludique, qui lui permettra de produire un sens pour l'épanouissement promis et de s'engager dans le système. Dans celui-ci, le joueur utilisera ses connaissances, **croyances** et désirs pour guider son **raisonnement pratique** qui valide ses propres désirs. Les **intentions** issues du raisonnement engendreront des **comportements** qui mènent à des résultats variables et quantifiables auxquels le joueur est attaché. Cela engendrera une expérience qui contribue à l'épanouissement humain.*

## Annexe IV.9 Notre cinquième définition du design de jeu

*Tel que discuté dans la section 2.2.2.1 de la thèse*

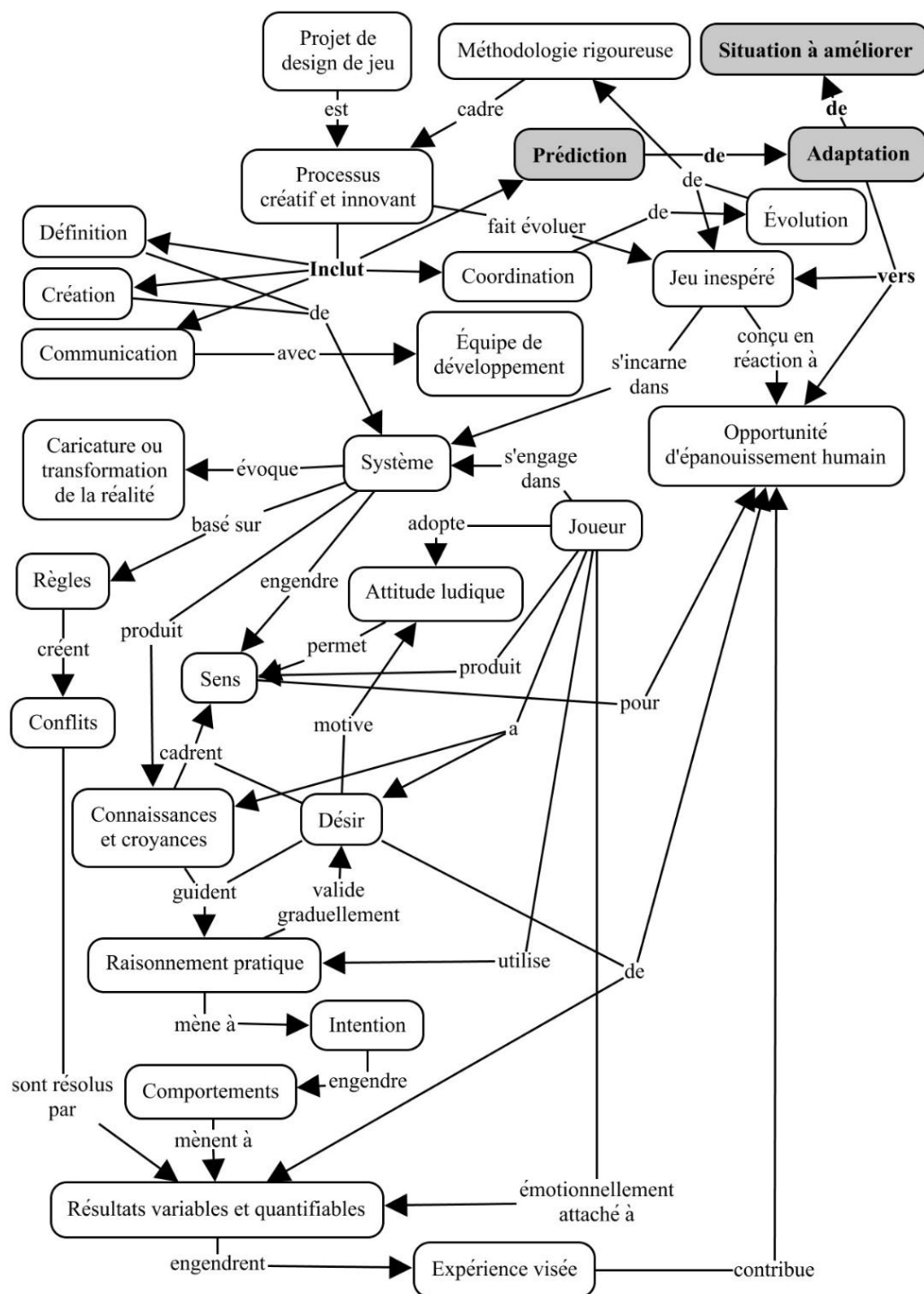


Figure iv-9 : Représentation modélisée de notre cinquième (et dernière) définition du design de jeu

*Pratiquer le projet en design de jeu, c'est s'engager dans un processus créatif et innovant de communication avec l'équipe de développement, de création, de définition, de coordination de l'évolution de la méthodologie et du contexte inespéré du jeu, et **de prédiction de l'adaptation d'une situation à améliorer** par le jeu. Celui-ci s'incarne dans un système qui évoque une caricature ou une transformation de la réalité, et qui est basé sur des règles qui créent des conflits. Le jeu est conçu en réaction à une opportunité d'épanouissement humain. Le désir d'un épanouissement humain motive d'ailleurs le joueur à adopter une attitude ludique, qui lui permettra de produire un sens pour l'épanouissement promis et de s'engager dans le système. Dans celui-ci, le joueur utilisera ses connaissances, croyances et désirs pour guider son raisonnement pratique, qui valide les désirs du joueur. Les intentions issues du raisonnement engendreront des comportements qui mènent à des résultats variables et quantifiables auxquels le joueur est attaché. Cela engendrera une expérience qui contribue à l'épanouissement humain.*

## Annexe IV.10 Éléments de la définition du design de jeu

*Tel que discuté dans la section 3.1 de la thèse*

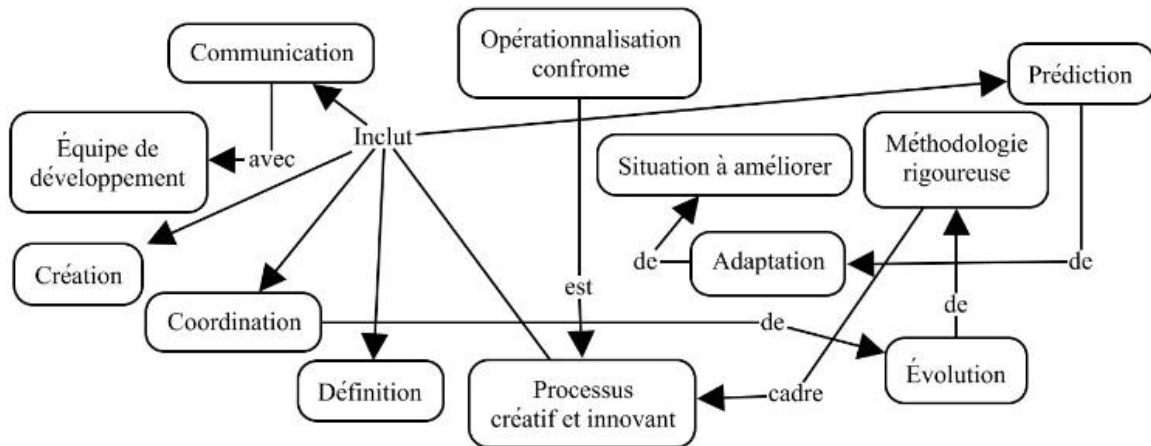


Figure iv-10: Représentation modélisée des éléments de la définition du design de jeu correspondant à l'opérationnalisation conforme

- Opérationnalisation conforme : l'approche devra correspondre à la manière de travailler des designers de jeux, telle qu'identifiée dans notre définition. Nous devons donc utiliser un processus inventif et innovant de création, de définition, de communication avec l'équipe de développement, de coordination de l'évolution de la méthodologie et de prédiction de l'adaptation d'une situation à améliorer.

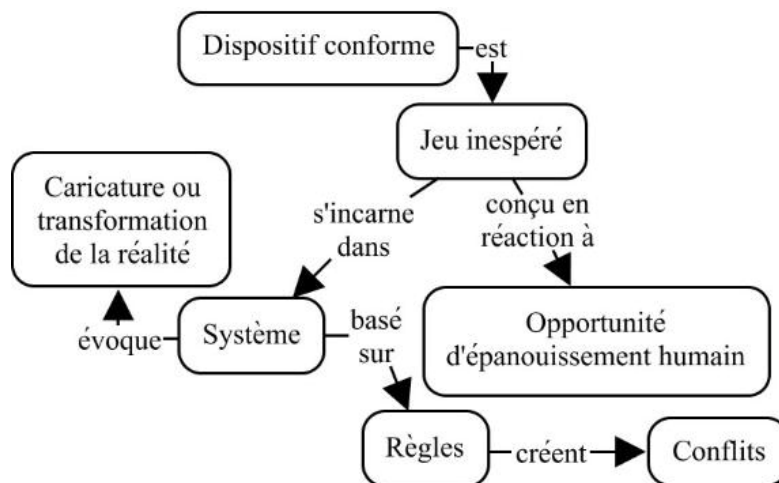


Figure iv-11: Représentation modélisée des éléments de la définition du design de jeu correspondant à un dispositif conforme

- Dispositif conforme : l'approche ne devra pas contrevenir au type de dispositif que l'on cherche à concevoir, c'est-à-dire la nouvelle solution ludique. Celle-ci prendra la forme d'un contexte inespéré du jeu, à savoir la représentation, caricaturée ou transformée, de la réalité par un système basé sur des règles qui créent des conflits. Le jeu est conçu en réaction à une opportunité d'épanouissement humain.

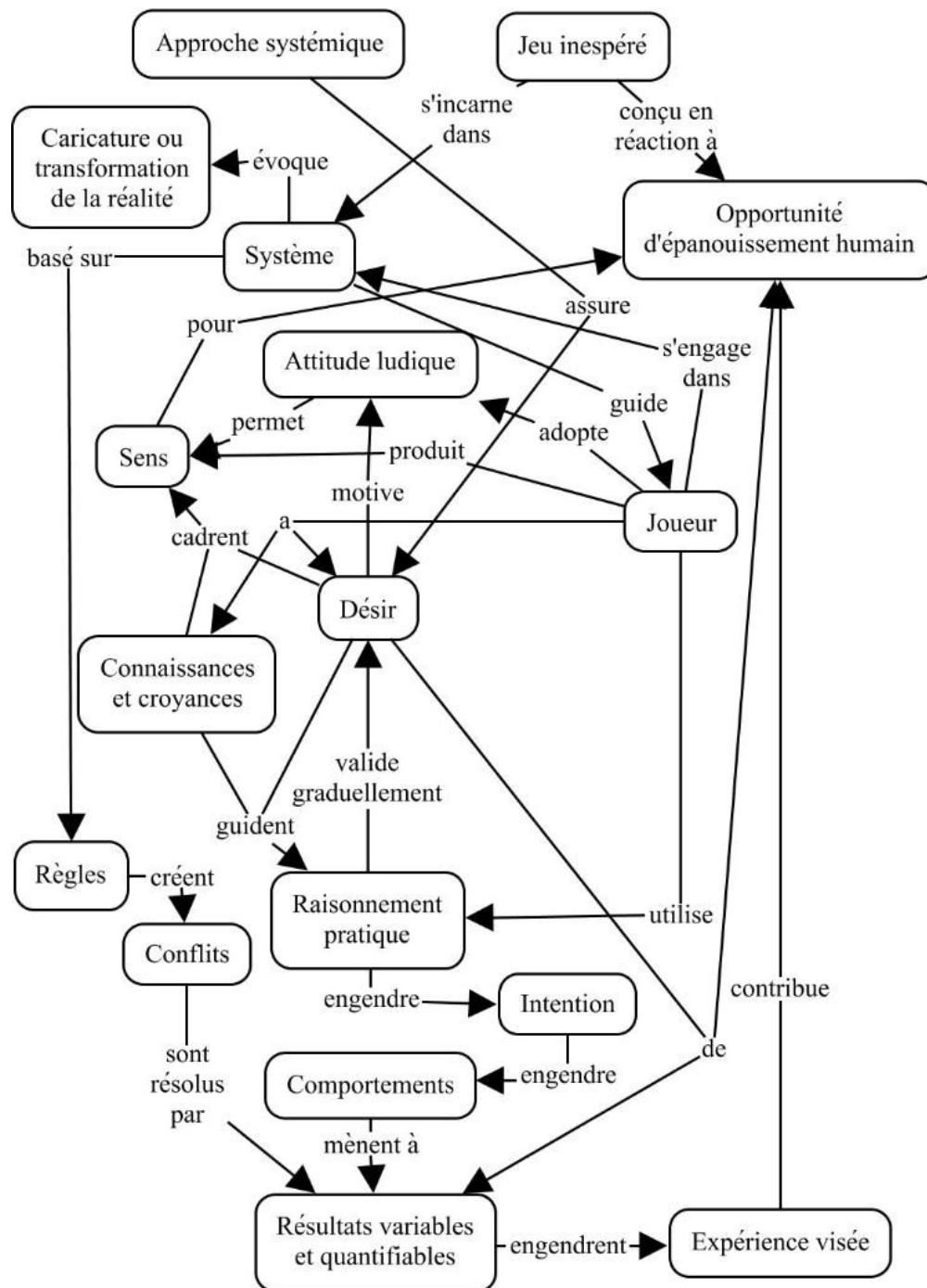




Figure iv-12: Représentation modélisée des éléments de la définition du design de jeu correspondant à une approche systémique

- Approche systémique : l'approche devra permettre une structure d'utilisation qui correspond à la boucle systémique du jeu identifiée dans notre définition. En d'autres termes, le désir d'un épanouissement humain doit motiver le joueur à adopter une attitude ludique, qui lui permettra de s'engager dans le système du jeu inespéré. Ceci permettra aux joueurs de produire un sens pour l'épanouissement, cadré par leurs désirs, leurs croyances et leurs connaissances. Ces derniers guideront également le raisonnement pratique des joueurs à travers la validation graduelle du désir de l'épanouissement. Les intentions issues du raisonnement généreront des comportements menant à un résultat — variable et quantifiable, auquel les joueurs sont émotionnellement attachés — qui engendrera l'expérience visée.

## Annexe IV.11 Notre définition du design persuasif

*Tel que discuté dans la section 3.2.2.1.1 de la thèse*

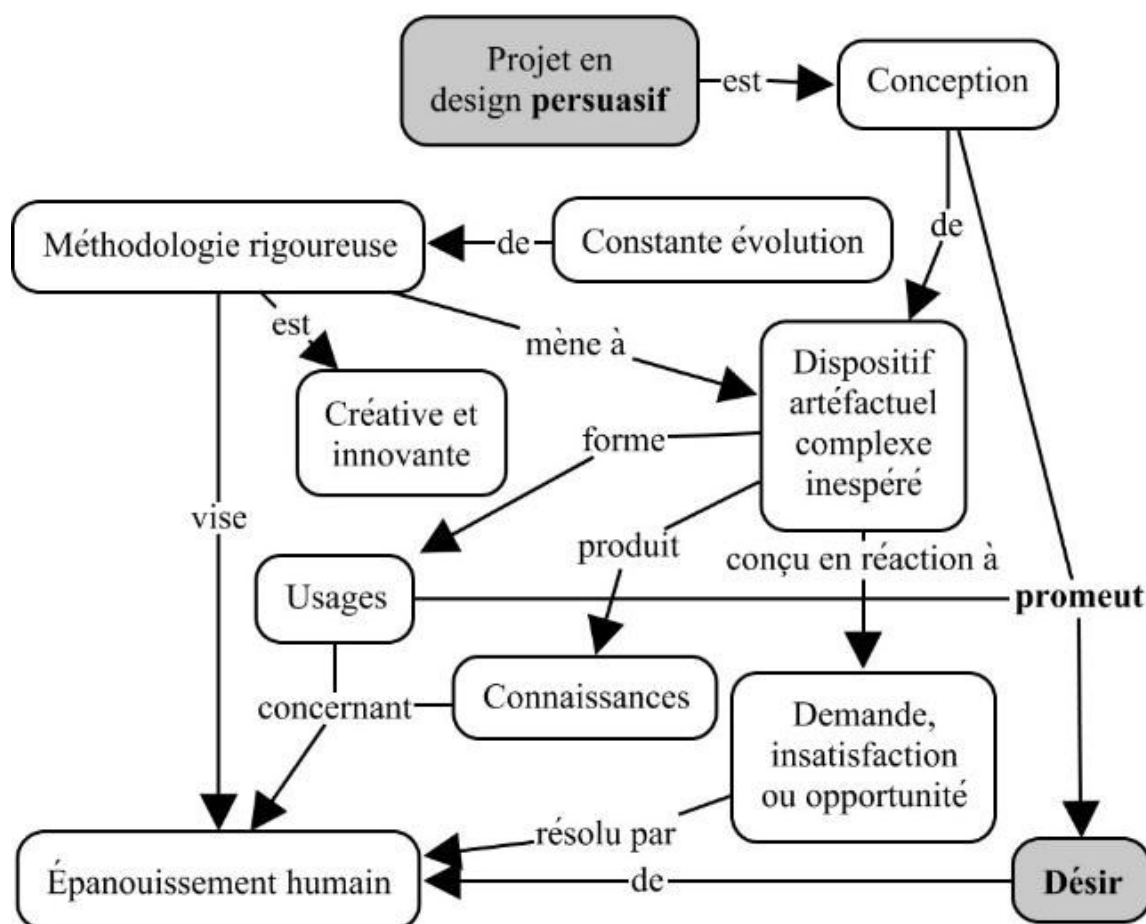


Figure iv-13: Représentation modélisée de notre définition du design persuasif

*Pratiquer le projet en design **persuasif**, c'est concevoir **la manière dont** un dispositif artéfactuel complexe et inespéré **fera la promotion du désir d'un épanouissement humain, à travers son usage, en réaction à une demande, à une insatisfaction ou à une opportunité, et grâce à une méthodologie rigoureuse, créative, innovante et en constante évolution.***

## Annexe IV.12 Notre définition du design persuasif de jeu

*Tel que discuté dans la section 3.2.2.1.1 de la thèse*

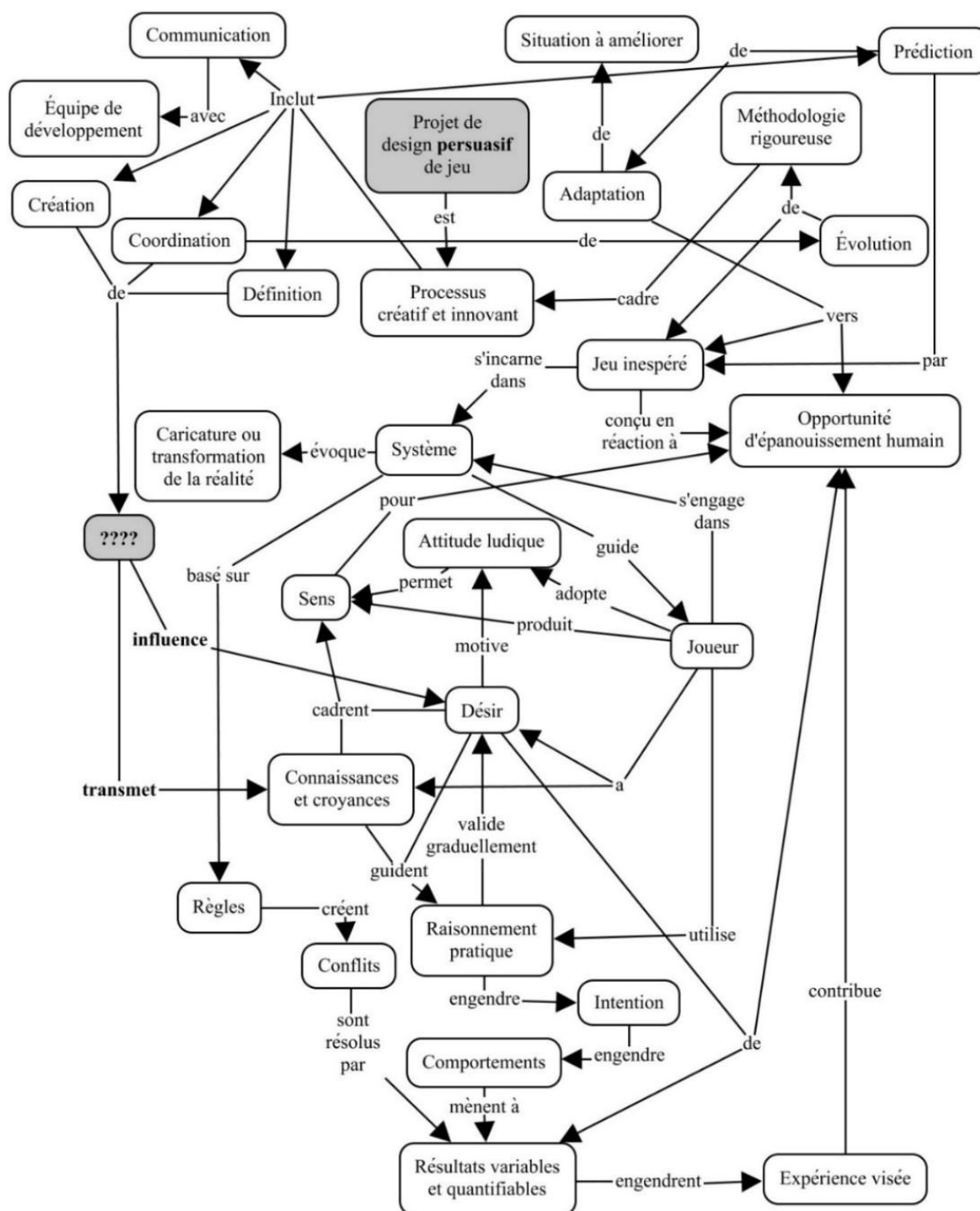


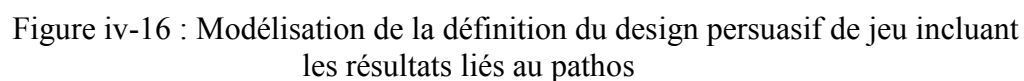
Figure iv-14 : Représentation modélisée de notre définition du design persuasif de jeu

*Pratiquer le projet en design **persuasif** de jeu, c'est s'engager, grâce à une méthodologie rigoureuse et en constante évolution, dans un processus créatif et innovant (1) de communication avec l'équipe de développement, (2) de création et de définition **d'outils et de solutions de designs visant à enseigner, faire croire et influencer les désirs des joueurs** et (3) de coordination de l'évolution d'un jeu inespéré, en prévoyant l'adaptation d'une situation à améliorer par cette nouvelle solution ludique. Ce jeu est la représentation, caricaturée ou transformée, de la réalité par un système basé sur des règles qui créent des conflits. Le jeu est conçu en réaction à une opportunité d'épanouissement humain. Le désir d'un épanouissement humain motive d'ailleurs le joueur à adopter une attitude ludique, qui lui permettra de s'engager dans le système du jeu. Cela permettra aux joueurs de produire un sens pour le jeu et leur inculquera des désirs, des croyances et des connaissances. Ceux-ci guideront le raisonnement pratique des joueurs à travers la validation graduelle du désir de l'épanouissement. Les intentions issues du raisonnement engendreront des comportements qui mèneront à un résultat — variable et quantifiable, auquel les joueurs sont émotionnellement attachés — qui engendre l'expérience visée partageant l'objectif du jeu.*

Notons l'inclusion d'un mystérieux élément que nous avons laissé sans nom (le '????' dans le modèle ci-dessous) qui représente justement les outils inconnus mentionnés ; l'identification de ces outils est d'ailleurs ce que cette recherche s'évertue à faire.



*Tel que discuté dans la section 6.6 de la thèse*



*Tel que discuté dans la section 7.6, 8.6 et 9.6 de la thèse*

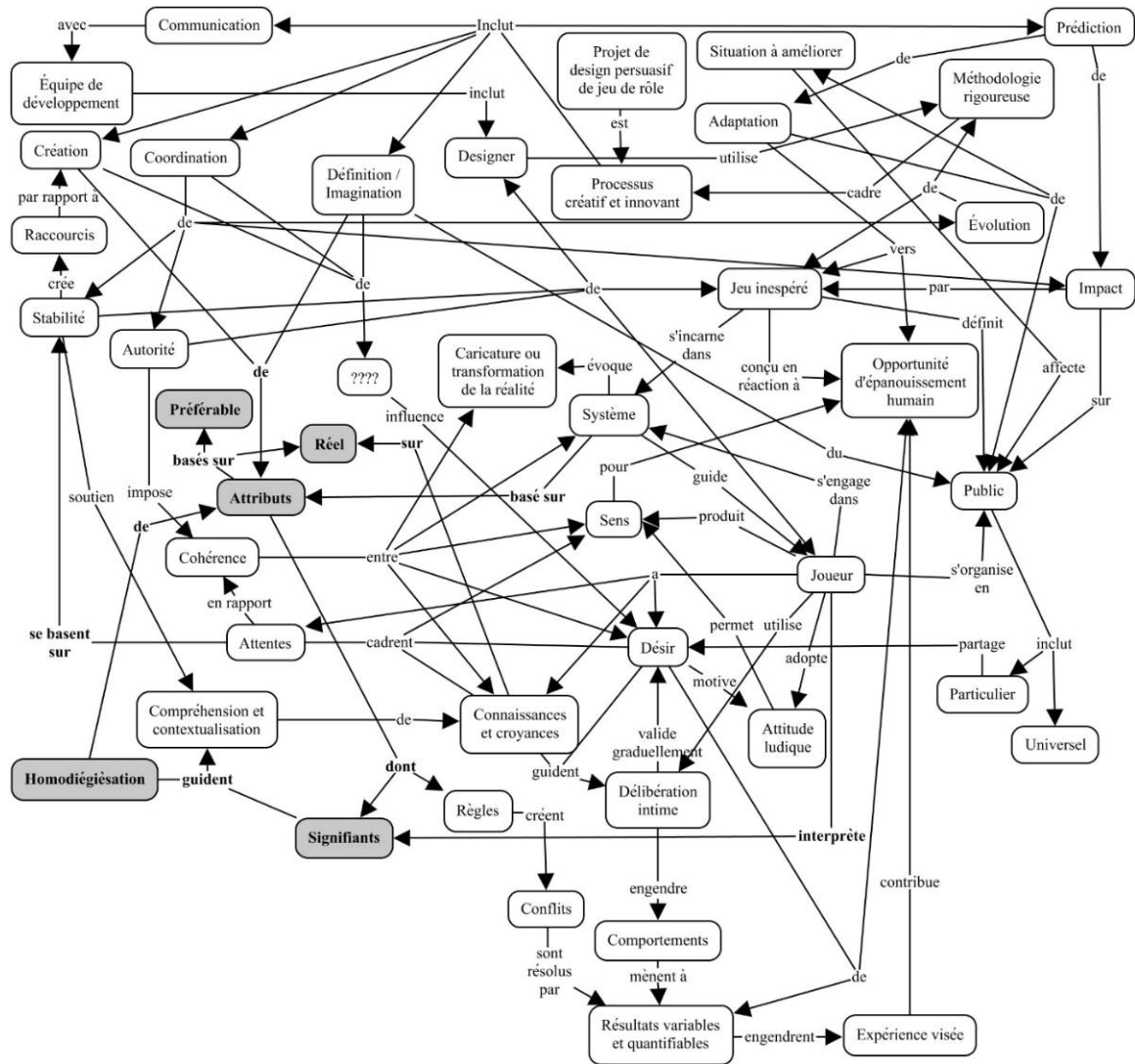


Figure iv-17 : Modélisation de la définition du design persuasif de jeu incluant les résultats liés au logos (I)

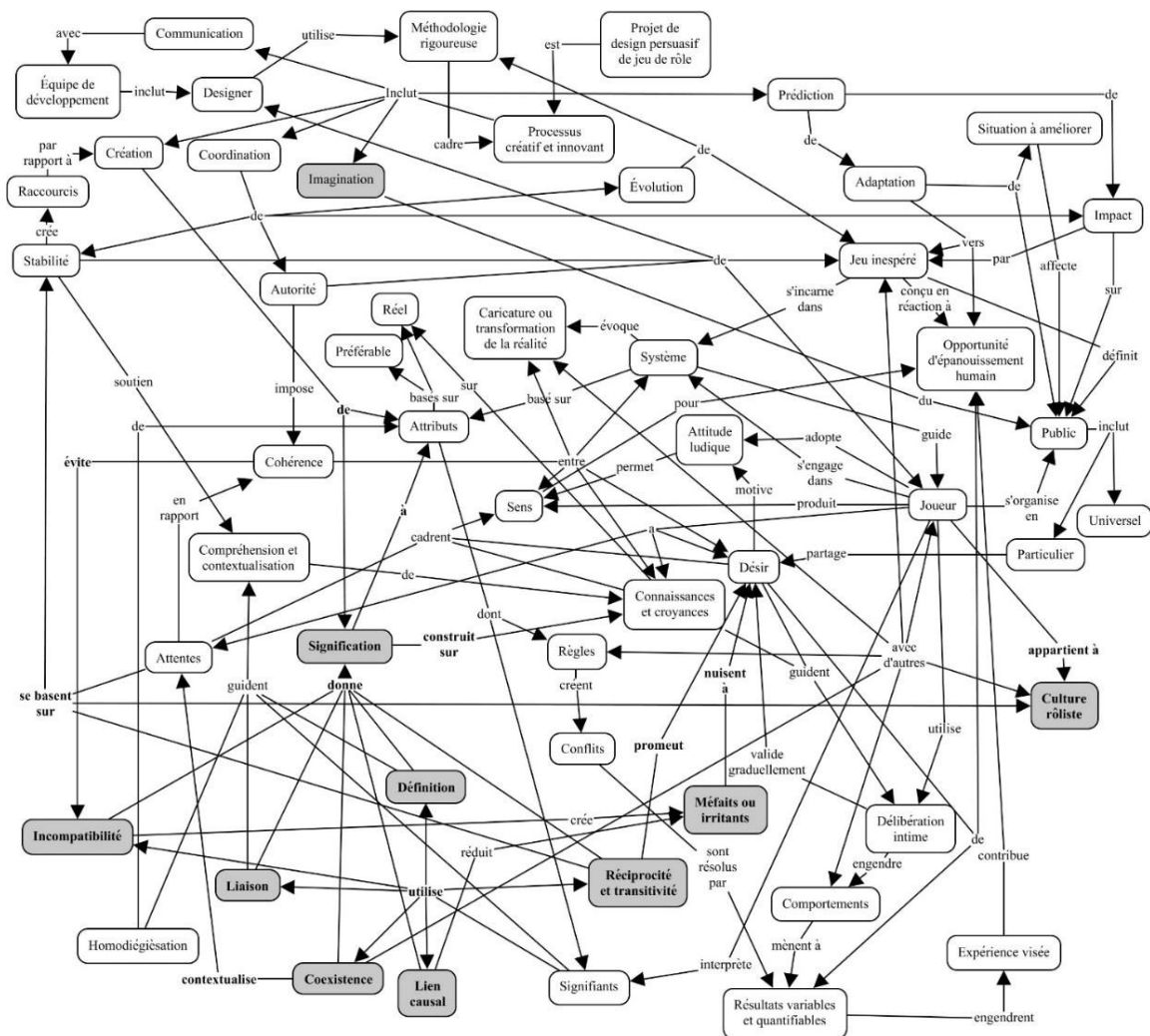
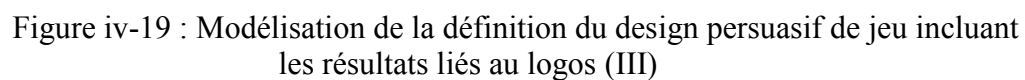


Figure iv-18 : Modélisation de la définition du design persuasif de jeu incluant les résultats liés au logos (II)





## Annexe IV.16 L'approche persuasive

*Tel que discuté dans les sections 10.1, 10.2, 10.3 et 10.4 de la thèse*

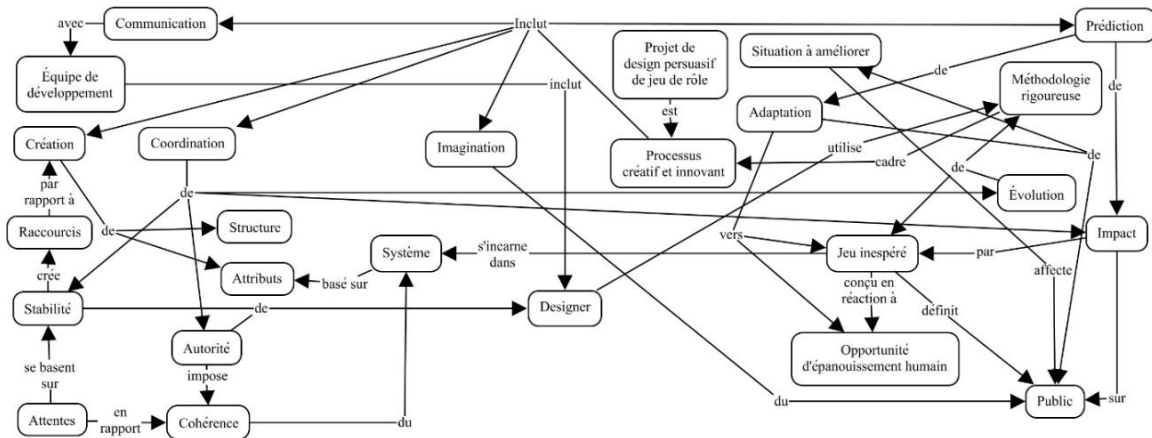


Figure iv-20 : Opérationnalisation en design persuasif de jeux de rôle

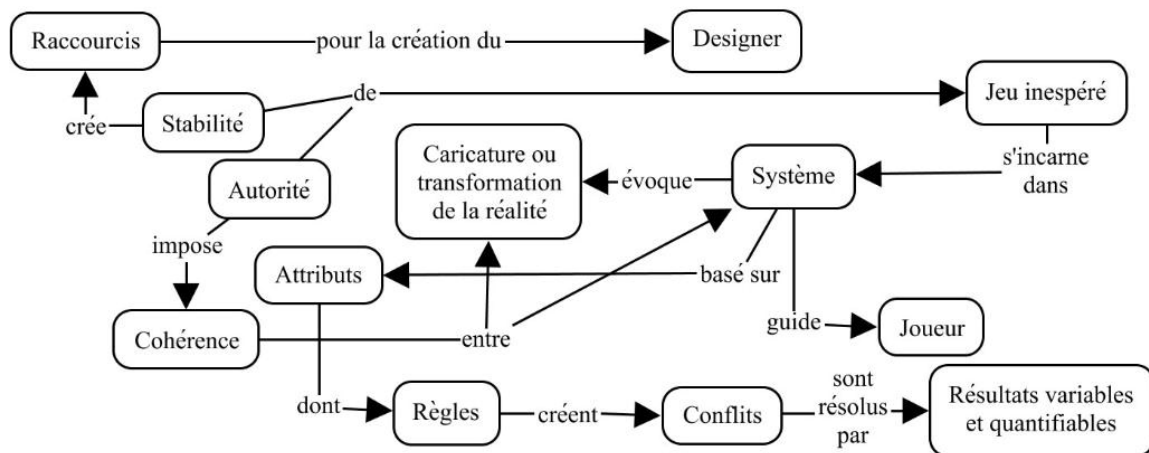


Figure iv-21 : Dispositif issu du design persuasif de jeux de rôle.

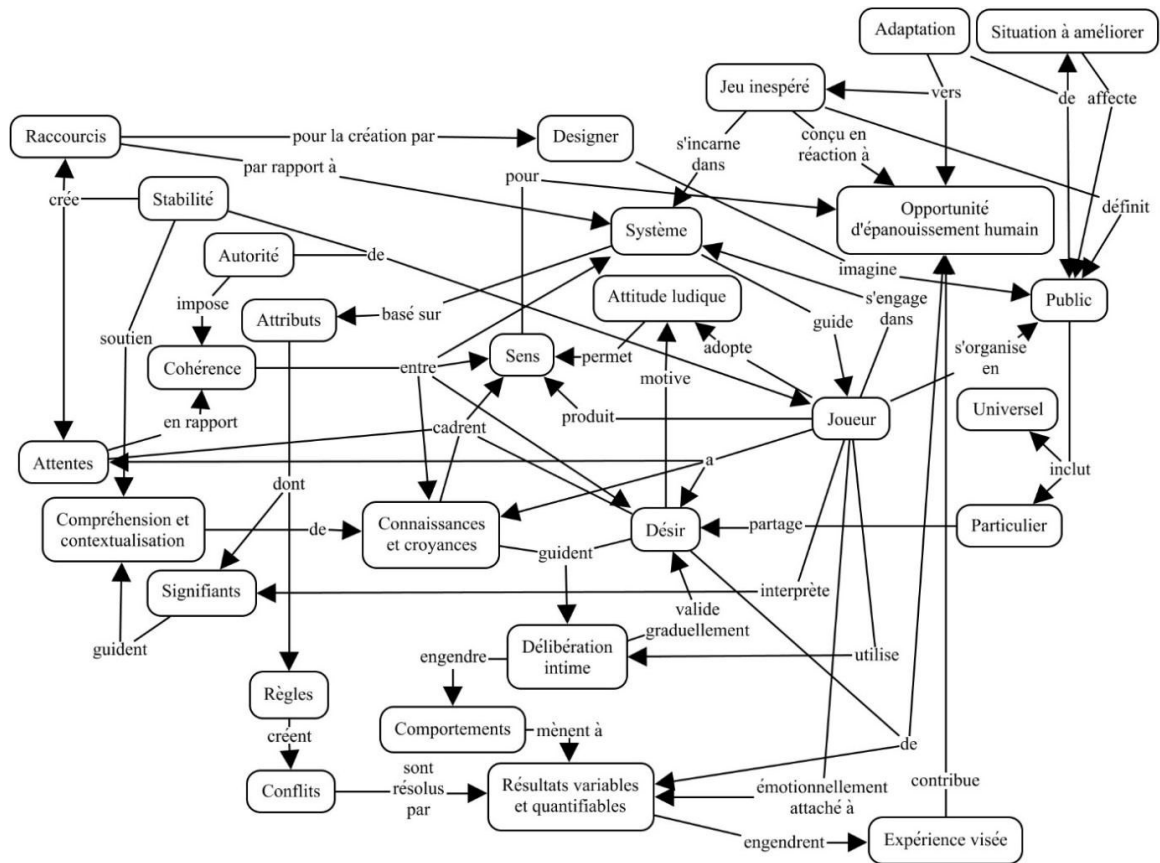


Figure iv-22 : Approche systémique en design persuasif de jeux de rôle

